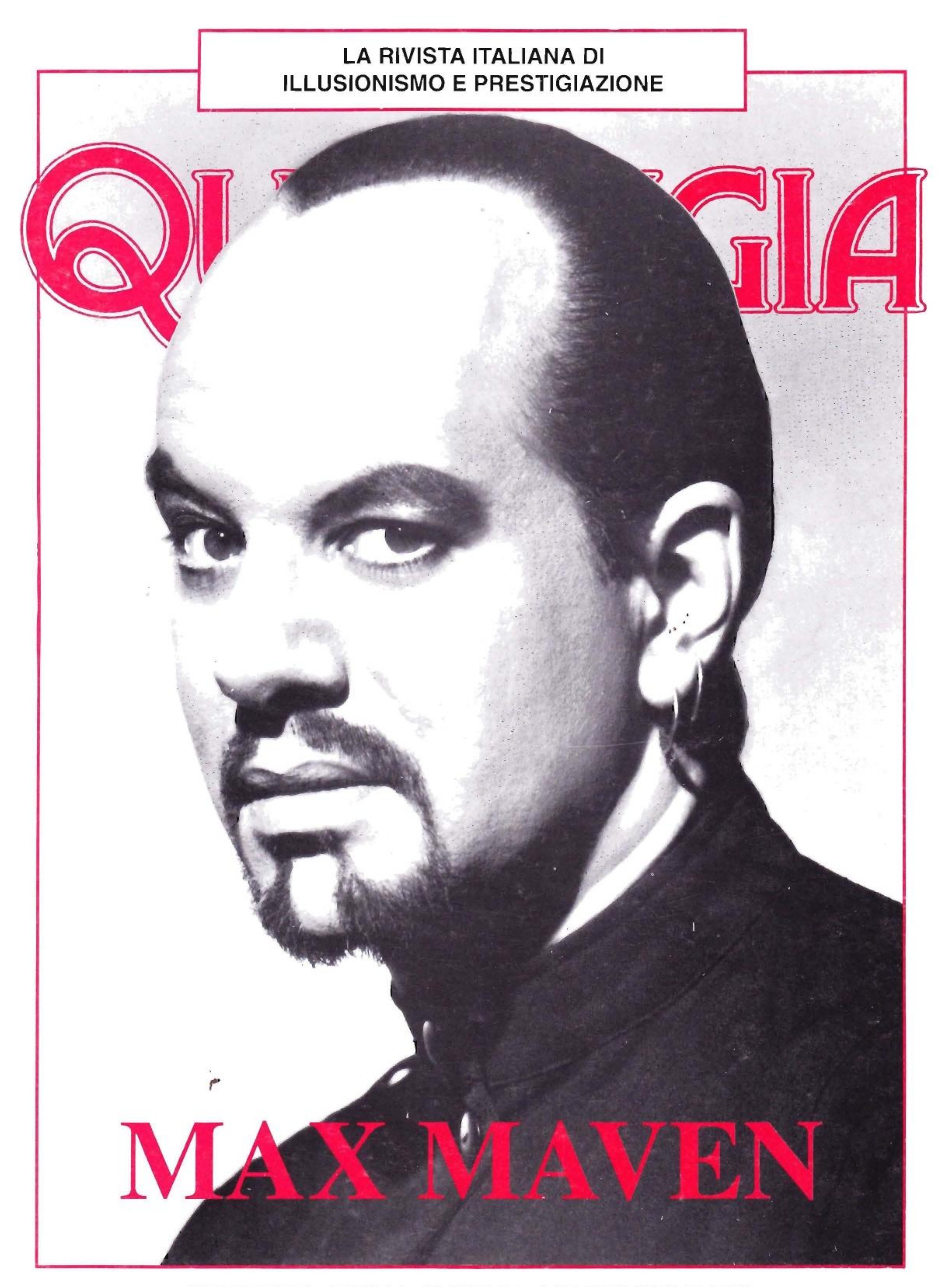


BIMESTRALE- ANNO VI - NUMERO 4 - LUGLIO/AGOSTO 1993

SOMMARIO

....TRA NOI.

Ed eccovi, come promesso, proprio sotto la canicola di ferragosto il numero 4/93 di QUI MAGIA, che abbiamo voluto proprio come una strenna estiva da leggere anche sotto l'ombrellone o nel verde di una vallata montana per rilassarsi con ben 22 delle sue 40 pagine tutte dedicate ad effetti novità.

Ben 14 nuove routines che spaziano dal close-up alla scena, con l'obiettivo di soddisfare le esigenze e le aspirazioni di quanti più lettori possibili, prestigiosi gli Autori che le firmano: da JAMES RANDI, DON ALAN, nuove firme per le nostre pagine, da M. MANN a PAUL HARRIS, per citare alcuni prestigiosi nomi internazionali e poi gli amici di sempre: FERNANDO RICCARDI, REMO PANNAIN e STEFANO MASTROBISO, che firma una serie di recensioni su video di recentissima attualità.

Le nuove firme del concorso: TURCHI, MANTELLI, PANCIERA e MARCHESE. Per gli amanti invece degli scritti un pò più pepati, di quelli che fanno parlare e discutere, ma che fotografano obiettivamente fatti del nostro mondo ecco GIAMPAOLO ZELLI, con PRESTIGIAZIONE e MOTORI, TONY BINARELLI con FIGLI DI UN DIO MINORE e LAMBERTO DESIDERI con la sua GEENNA.

Proprio DESIDERI nell'ultimo numero rilevava come la recensione critica, mentre si occupa di libri e video, non punta invece la lente d'ingrandimento sulle pubblicazioni periodiche del nostro settore, abbiamo cominciato in questo numero con la recensione di due pubblicazioni periodiche regionali, quella del CLAM di Milano e del GRUPPO REGIONALE EMILIA ROMAGNA del CMI, ma ci piacerebbe che per quanto riguarda le due riviste nazionali, la nostra QUI MAGIA e MAGIA MODERNA del C.M.I., questa operazione fosse fatta direttamente dai lettori, e quindi chi è interessato può prendere carta e penna e cimentarsi nel criticare o lodare questo o quell'articolo apparso su una delle riviste citate. Le condizioni sono: * **citare la fonte, l'autore ed il titolo dell'articolo*** esprimere le proprie opinioni in non più di una pagina dattiloscritta, 22 righe ovviamente, firmandola. Gli articoli più interessanti verranno regolarmente pubblicati nella rubrica LA POSTA dei LETTORI.

Per questa volta è tutto. l'appuntamento è per il numero di settembre/ottobre che è già in preparazione.

TONY BINARELLI

SOMMARIO

Direttore responsabile:
Alessandro Binarelli

Direttore Editoriale:
Tony Binarelli

Capo Redattore:
Fernando Riccardi

Comitato di Redazione:
Venda Dobrzensky
Francesco Duranti
Milan Holc
Remo Pannain

Responsabile segreteria:
Francesco Duranti
Tel. 06 - 33251050 R.A.
FAX 06 - 3322500306

Segreteria di Redazione:
Iole Chiarinelli
Costanza Crescimbeni
M. Angela Perin

Corrispondenti speciali:
Aldo Colombini
Lamberto Desideri
Aurelio Paviato

Hanno collaborato a questo numero:
(in ordine di apparizione)

A. Paviato, Max Maven, T. Binarelli, A.Mann, P. Harris, G. P. Zelli, S. Mastrobiso, D. Alan, A. Turchi, A. Mantelli, V. Panciera, M. Marchese, J. Randi, N. Damato, N. Carli, D. Costi, R. Giobbi, F. Riccardi.

Fotografie ed illustrazioni:
Archivio Playmagic
L. Riccardi

Traduzioni:
S. Mastrobiso, F. Riccardi
V. Dobrzensky, P. Alberigi

Stampato da:
Tipolitografia Petrucci
Via G. Di Vittorio, 42 - 44
00045 Genzano (RM)
Tel. 9396070

Fotocomposto da:
"Epos"
Via Fratelli Rosselli, 28/B
00045 Genzano (RM) Tel. 9363974

Ai sensi dell'art. 2°, 3° comma, lettera I, del D.P.R. 26.10.1987, n.67, la cessione della rivista è esclusa dal campo di applicazione dell'I.V.A.

QUI MAGIA viene inviata, bimestralmente, solo per abbonamento

Autorizzazione del tribunale di Roma n.125/88 - 1 marzo 1988

EDITORE: Playmagic S.r.l.
VIA MONTAIONE 12 - 00139 ROMA
Tel. 06 - 8862967 - Fax 06 - 8128610
Per conto di A.I.A.M. Roma

INCONTRO CON MAX MAVEN

A. PAVIATO

Conosco MAVEN dal dicembre del 1982. Ci incontrammo al KENNEDY Hotel di Londra. Le nostre strade si incrociarono per la seconda volta in Hollywood, nel 1984.
Il recente congresso di Saint Vincent ci ha offerto, in ordine di tempo, l'ultima opportunità d'incontro.
MAVEN è una persona veramente gradevole con la quale passare il tempo: e non pensiate che abbiamo trascorso i due giorni che ha speso in Vigevano facendo continuamente giochi. Tutt'altro. Parlando, parlando molto.
Non tutti sanno che MAX è uno straordinario "Story Teller", e conosce degli aneddoti meravigliosi tanto sui grandi personaggi del passato che sui grandi artisti dell'attualità (non dimentichiamo che vive Lui stesso ad Hollywood, ed è stato per molti anni gomito a gomito con personaggi come VERNON).
Ad entrambi poi piace molto discutere su altre forme artistiche, non strettamente legate alla prestigiazione (apparentemente), ma che aiutano a farsi una immagine della direzione che la società sta prendendo, di come gli artisti si muovono in questa società, di come ne siano influenzati e come cerchino di influenzarla.

MAX MAVEN è una persona intelligente e colta, abituata a pensare criticamente e che, infine, sa esprimere il suo pensiero in modo chiaro e diretto, senza ipocrisie.
Queste qualità si notano nei suoi scritti tanto per gli argomenti che tratta che per come li tratta, ovvero tanto il modo in cui sviluppa le sue argomentazioni che le parole che sceglie per esprimesi (si vedano, per esempio, i saggi che pubblica sulla rubrica che gli riserva la rivista MAGIC).

CHI E' MAX MAVEN

MAX MAVEN si è esibito in oltre 20 paesi; la sua abilità quale "lettore della mente", trascendono le barriere linguistiche e culturali. Il suo lavoro ha destato l'interesse di dozzine di pubblicazioni tra le quali PEOPLE, TIME, VARIETY e il NEW YORK TIMES. Il suo spettacolo " Thinking in Person" ha riscosso un notevole successo di critica ed ha tenuto cartellone per due mesi al BEVERLY HILLS PLAYHOUSE.
Ha partecipato a centinaia di programmi televisivi e radiofonici, inclusi "Talk Shows" di primaria importanza e spettacoli di varietà; inoltre ha anche ricoperto ruoli in veste di attore in produzioni televisive di elevato ascolto.
Ha scritto ed interpretato un video della durata di un'ora, prodotto dalla MCA con il titolo "MAX MAVEN'S MINDGAMES". E' stato ospite fisso in due spettacoli di varietà della televisione britannica: "THE BEST OF MAGIC" della ITN e 2SECRET CABARET" di CHANNEL 4.
E' stato conduttore di otto "specials" televisivi in Giappone (conducendo e presentando in lingua giapponese) ed ha creato un paio di suoi "Specials" per la televisione Thailandese.
Più recentemente è stato l'interprete, in veste di protagonista, di "COUNT DE CLUES' MISTERY CASTLE", per il network americano FOX.
Ha infine svolto attività di consulenza per oltre settanta spettacoli televisivi.
Sebbene MAVEN si astenga dall'usare manipolazioni nelle sue rappresentazioni, la sua comprensione della psicologia del mistero come forma di intrattenimento, ne ha fatto un ricercato consulente per i più importanti prestigiatori quali DAVID COPPERFIELD, SIEGFRIED & ROY, DOUG HENNING, HARRY BLACKSTONE, MARK WILSON, LANCE BURTON, JEFF Mc BRIDE, THE PENDRAGONS e PENN & TELLER.
ORSON WELLES definì MAX MAVEN "la più originale mente della magia".
Approssimativamente, il 75% dei numeri magici che hanno operato sul mercato dei Casinò americani nel trascorso decennio, hanno beneficiato del suo diretto impulso cretivo.
In veste d'inventore ha realizzato oltre 1500 derivazioni apparse in libri, riviste o quali effetti posti sul mercato.
Una sua rubrica appare regolarmente sulla rivista MAGIC, dalla quale i suoi saggi mensili sugli aspetti teorici e sociologici della prestigiazione teatrale, diventano soggetto di vivace dibattito. I suoi lavori sono stati tradotti in sei lingue. Quale riscontro dei risultati raggiunti, egli ha ricevuto riconoscimenti dalla "ACADEMY OF MAGICAL ARTS", dalla "SOCIETY OF AMERICAN MAGICIANS" e dall' "INTERNATIONAL BROTHERHOOD OF MAGICIANS". Nel 1988 ha meritato il premio TENSKY, la più alta onoreficenza nella tradizione della prestigiazione giapponese, diventando il primo non-giapponese a ricevere tale premio.
Recentemente una delle più grandi industrie di giocattoli giapponesi ha iniziato, in quel paese, la distribuzione del "MAX MAVEN'S MAGIC SERIES".
MAVEN si è anche impegnato in veste di produttore e regista di spettacoli quali "MASTER OF MAGIC", che ha tenuto cartellone per dieci mesi al CAESAR TAHOE CASINO; e "MAGIC QUEST", che è stato rappresentato per due mesi al HARRA'S MARINA CASINO di Atlantic City.
Ha anche prodotto diversi congressi ed un festival di tre giorni in Kitakyushu, Giappone, nel quale sono stati impegnati oltre 50 artisti internazionali che si sono esibiti per 7500 persone.
Le sue ultime produzioni, relative alla sua continua esplorazione del alto misterioso della natura umana, sono il "MAX MAVEN'S BOOK OF FORTUNETELLING", pubblicato da PRENTICE HALL sul finire del 1992, ed un gioco per computer elaborato su commissione della PHILIPS per il loro nuovo sistema interatrivo CD-I che sarà posto sul mercato nel 1993.

IL PERSONAGGIO

D) Pensi che ci siano delle differenze tra i prestigiatori Europei e gli Americani? Se si, quali differenze e per quali ragioni?

R) Ovviamente ci sono delle differenze, avendo a che fare con aspetti della cultura che influenzano il ritmo, la cadenza dell'esibizione, la gestualità ed il linguaggio corporale. Queste differenze esistono non solamente tra Stati Uniti ed Europa, ma anche tra diversi paesi all'interno dell'Europa, ed ancora tra le regioni di questi paesi. Il che vale per gli Stati Uniti: per esempio, si possono osservare differenti tratti caratteristici di prestigiatori di Chigaco che non sono gli stessi di quelli di Los Angeles.
Comunque, in questa era di comunicazione istantanea, grazie alla televisione, ai nastri video, ai fax, eccetera, le similitudini sono molto più significative delle differenze.
Io non sono convinto che ciò sia una buona cosa.

D) La classica esibizione di 12/15 minuti non è più di grande utilità ai fini professionali: malgrado ciò questo è il tipo di numero che viene richiesto per i concorsi da scena nei congressi magici. Non credi che questo non sia di aiuto per migliorare la nostra arte dal punto di vista professionale?

R) La domanda è basata su una falsa premessa. Infatti lo spettacolo della durata di 12/15 minuti è ancora utilizzabile nel mondo professionale: è precisamente la forma che viene richiesta nelle riviste per i casinò ed i night clubs ed ancor di più per la televisione. Di conseguenza non è irrealistico focalizzarsi su tale forma nei congressi magici.
Detto questo, aggiungerò anche che trovo sia un peccato che raramente i congressi magici offrano opportunità per altre forme. Nel mio lavoro, molto spesso mi esibisco un uno spettacolo della durata di circa un'ora. Ho avuto la possibilità di presentare ciò alcune volte nei congressi magici, ma è piuttosto insolito.
Per quanto concerne il resto della domanda, sono contrario alle competizioni ed ai concorsi tra artisti, per cui il discutere su quanto dovrebbe durare una tale esibizione, non è per me molto importante.

D) I circoli e i commercianti sono stati di aiuto nel fare sviluppare l'interesse per la prestigiazione, ma hanno anche creato una generazione di prestigiatori senza cultura. Quali saranno, secondo te, le future conseguenze di ciò?

R) Non c'è alcuna necessità di discutere questo problema in termini di futuro. Ne stiamo già pagando le conseguenze quì nel presente.

D) Cosa ne pensi del mentalismo e come credi che debba essere presentato?

R) Adoro il mentalismo. Penso dovrebbe essere presentato come io lo presento.

D) La disputa GELLER/RANDY: giusta o sbagliata?

R) Si.

D)Quali prestigiatori hanno avuto maggiore influenza sul tuo sviluppo professionale?

R) Stranamente, sono stato molto fortunato, poiché quando ero un bambino che stava iniziando a fare magia, mi trovavo isolato dagli altri prestigiatori, quindi ho ricevuto la maggior parte del mio acculturamento dai libri. Ciò mi ha forzato a pensare sulla magia in modo che, probabilmente, non sarebbe stato possibile se ci fossero stati prestigiatori ad influenzarmi direttamente.
Probabilmente il maggior fascino che ho subito tramite i libri, è stato quello di THEO ANNEMANN.
Devo specificare che è stato nel momento in cui ho iniziato a trovarmi in disaccordo con le sue idee che il suo lavoro si è rivelato di maggior beneficio.
Come adulto sono ancora stato molto fortunato nell'incontrare molti straordinari prestigiatori quali il Professor DAI VERNON. Potermi relazionare a persone di tale genere mi ha messo in grado di continuare ad esplorare, apprendere e raffinare le mie idee.

D) Qual'è il tuo effetto preferito?

R) Non l'ho ancora scoperto.

D) Quale quello di cui vorresti sbarazzarti? Quale detesti maggiormente?

R) E' impossibile dare questa risposta, perché anche l'effetto più straordinario e meraviglioso può diventare spregevole quando presentato in modo meschino, e viceversa.

D) Quali tre libri porteresti con te su di un'isola deserta?

R) Se la premessa a questa domanda è che io non potrò più abbandonare l'isola, probabilmente opterei per il suicidio. Se stai cercando di capire quali pubblicazioni di magia torno a rileggere la risposta si focalizzerebbe sui periodici JINX, PHOENIX, IBIDEM, PALLBEARERS.
Per quanto riguarda libri non di magia, porterei con me una buona enciclopedia e molti fogli di carta.

D) Tre consigli per un giovane che desideri diventare professionista.

R) C'è solo un consiglio di base: se desideri consacrarti alla magia, devi essere assolutamente sicuro che questa sia la cosa più importante nella tua vita. Questo perché iniziarsi all'esibirsi professionalmente significa accettare una vita caotica di incertezze e frustrazioni infinite. Dunque, prima che tu faccia questa scelta, decidi se vale la pena di pagare questo prezzo.

D) Quale domanda avresti voluto ti fosse posta e quale sarebbe stata la tua risposta?

R) Domanda: "secondo te, vale la pena di pagarlo questo prezzo?"
Risposta: "Sì!"

LA SUA MAGIA

STAX - VOLT

In questa routine, che utilizza un mazzo di carte, il mazzo stesso rivelerà un numero scelto dallo spettatore ed inoltre localizzerà la carta scelta.

Si richiede un semplice Set-Up: sette carte differenti, seguite da dieci carte in ordine dall'asso al dieci (non importano i semi), quindi il resto del mazzo.

Eseguite un falso miscuglio che mantenga inalterato l'ordine delle prime 17 carte. Stendete il mazzo a nastro tra le mani per fare prendere una carta dallo spettatore: siate certi di aver oltrepassato le 17 carte in ordine quando lo spettatore prende una carta. Inoltre, nell'aprire le carte, contatene venti. Separate le carte a questo punto per far rimettere la carta dallo spettatore: in questo modo, la carta scelta è ora ventunesima dalla cima del mazzo.

Eseguite ancora un falso miscuglio, se lo desiderate.. Mettete le carte sul tavolo. Istruite lo spettatore affinché tagli un piccolo mazzetto di carte (meno di dieci). Questo mazzetto viene posto in disparte, senza contarlo.

Ora chiedete allo spettatore di prendere in mano il rimanente del mazzo e di porre dieci carte sul tavolo (prendendole una ad una dalla cima del mazzo). In fianco a questo mazzetto viene poi formato, allo stesso modo, un secondo mazzetto di dieci carte. Il resto del mazzo viene messo da parte.

Chiedete allo spettatore di scegliere uno dei due mazzetti. Se scegliesse il secondo dite: "Non abbiamo idea di quale mazzetto possa contenere la sua carta... se pure si trovi in uno di questi mazzetti. Comunque, poichè ha scelto questo mazzetto, cercheremo lì la sua carta. E useremo l'altro per scoprire alcune interessanti informazioni..."

Se lo spettatore scegliesse il primo mazzetto, dite semplicemente: "useremo il mazzetto da lei indicato per scoprire alcune interessanti informazioni..."

In ogni caso, il primo mazzetto di dieci carte viene ora preso dallo spettatore al quale vengono date istruzioni per eseguire il Down/Under Deal* sino a che gli rimane una carta in mano: questa viene girata faccia in alto per notarne il valore: questo sarà ora il nostro numero chiave.

Dite: "Il valore di questa carta mi dice esattamente quante carte ha tagliato all'inizio."

Chiedete allo spettatore di contare il mazzetto tagliato all'inizio dell'effetto: corrisponderà al valore di questa carta.

Continuate: "Mi dice anche come ritrovare la sua carta."

Chiedete allo spettatore di prendere l'altro mazzetto di dieci carte e di contare sino alla posizione indicata dal numero chiave. Qui sarà la carta scelta.

* **Down/Under Deal**: la carta di cima del mazzetto viene posta sul tavolo. Quella che ora è la nuova carta di cima, viene portata sotto il mazzetto. La nuova carta di cima viene messa sul tavolo... e così via di seguito. Alla fine rimarrà in mano allo spettatore una sola carta.

KEY TO THE FUTURE

Il mentalista mostra una piccola scatola la quale è chiusa con un lucchetto. Spiega allo spettatore: "All'interno di questa scatola si trova una predizione concernente qualcosa che lei farà tra pochi istanti".

Vengono poste quattro chiavi sul tavolo. si spiega che una sola di quelle chiavi apre il lucchetto. le chiavi vengono prima mescolate e poi allineate di fronte allo spettatore che viene invitato a verificare le sue capacità psichiche tentando di selezionare la chiave corretta.

Per esempio lo spettatore sceglie la chiave posta nell'estremità destra della fila. La prova nel lucchetto. Non funziona. Quindi tenta con la seconda chiave da sinistra. Anche questa non funziona. Infine prende quella all'estrema sinistra. Questa riesce ad aprire il lucchetto.

Una volta aperta la scatoletta vi si trova una busta. Nella busta il seguente messaggio: "Sono spiacente, ma le sue abilità psichiche sono piuttosto mediocri. Non riuscirà ad identificare la chiave corretta prima di tre tentativi."

Ovviamente, questa è una variazione sul tema di J.J. KOLAR che è stato reso popolare da ANNEMAN come "Seven Keys to Baldpate". La mia ispirazione per questa routine deriva da una presentazione di ROY KISSEL.Il metodo è piuttosto differente.

Il lucchetto e le chiavi non sono truccati. Una sola chiave apre il lucchetto. Le altre no.

La scatola ed il suo contenuto sono truccati. Occorre una scatola per lo scambio di una carta, di quelle con un flap mobile sul fondo, alla quale si dovrà attaccare una cerniera di chiusura ad occhiello (per il lucchetto).

Questa scatola conterrà due buste, una su ciascun lato del flap. Ogni busta è, in realtà, una doppia busta contenente due messaggi. Di conseguenza, sarete in grado di proporre una predizione per ognuna delle possibili situazioni controllando prima l'orientamento della scatola quando viene aperta, e poi quello della doppia busta.

Se lo spettatore scegliesse la chiave corretta al suo primo tentativo, il messaggio direbbe: "Congratulazioni! Le sue abilità psichiche sono eccellenti. Ha preso la chiave corretta al suo primo tentativo."

Se lo spettatore avesse successo al suo secondo tentativo il messaggio sarebbe: "Le sue abilità psichiche sono piuttosto buone. Ha trovato la chiave esatta al suo secondo tentativo."

Se lo spettatore non trovasse la chiave sino all'ultimo tentativo: "Sono spiacente, ma le sue abilità psichiche non sono delle migliori. Lei non riuscirà a trovare la chiave corretta sino al suo quarto tentativo."

OGGI QUI SI VENDE PESCE FRESCO

T. BINARELLI

PREMESSA

Si tratta del classico gioco della carta strappata e risanata, con la falsa spiegazione che ho appreso, moltissimi anni fa, da uno dei primi libri di prestigiazione che mi sono capitati per le mani, il mitico. NEL MONDO DELL'INVISIBILE. Confidenze di un prestigiatore di ROMANOFF, nome d'Arte di GIAN BATTISTA ROMANO, prestigiatore professionista della prima metà di questo secolo ed anche creatore di una delle prime case magiche italiane. Non chiedetevi e non chiedetemi il perché di questa frase, che peraltro nella stessa versione si ritrova anche in libri d'epoca americani ed inglesi, certo è che l'effetto si presta ad una interpretazione divertente ed alla partecipazione del pubblico, sola cosa che ho aggiunto alla routine originale.

EFFETTO

Convocate una spettatrice sul palco, possibilmente una bambina di età tra i 12 ed i 14 anni, il gioco si presta particolarmente agli spettacoli per ragazzi e bambini, e consegnatele una delle strisce con su scritto: OGGI QUI SI VENDE PESCE FRESCO, prendendo voi l'altra striscia, invitatela ad imitarvi, strappando la striscia in tanti piccoli pezzi.

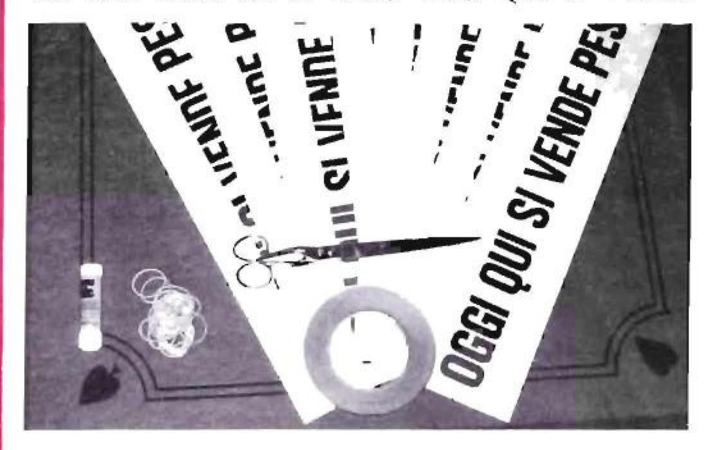
Al termine la vostra striscia si risanerà magicamente mentre la sua rimarrà in pezzi, offritevi d'insegnarle il gioco, consegnatele una seconda striscia e prendendo dalla tasca un pacchettino, una seconda striscia piegata e bloccata con un elastico, fategliela nascondere nella mano, per piacere non usate il termine impalmare.

Fate altrettanto ed all'unisono strappate le strisce, al termine cambiate i pezzi rotti con il pacchettino e riaprite insieme le strisce; l'applauso del pubblico sarà al massimo

Questo scemato, fate notare come lei ha in mano i pezzetti rotti, ma voi siete un vero mago, soffiate sui vostri ed avrete una altra striscia sana. Ulteriore applauso, ringraziate la vostra collaboratrice e rimandatela al suo posto sull'applauso del pubblico. Non vi dimenticherà e dopo verrà a chiedervi l'autografo sul manifesto che conserverà per lungo tempo.

OCCORRENTE

a) 8 strisce con su scritto " OGGI QUI SI VENDE PESCE



1) *Tutto il materiale che vi serve per preparare il set di questo effetto: otto strisce/manifesto, forbici, colla o nastro biadesivo, elastici.*



2) *Piegate a fisarmonica quattro delle otto strisce, e successivamente a pacchettino delle dimensioni della circonferenza dell'elastico, circa cm 3x3.*

ERRATA CORRIGE: Nr. 3/93 pag. 19 - 5° domanda.

I primi due capoversi alla domanda: **"Il successo del tuo spazio in BUONA DOMENICA, da che cosa è stato determinato?**, debbono così essere letti:

"Da una serie di elementi tra i quali:

*) avere adeguato i miei ritmi a quelli della trasmissione e quindi formare con essa un tutto unico e non un "francobollo" inserito più o meno forzosamente.

Molti quando affrontano la televisione, che è sempre uno spettacolo composito, si preoccupano del loro effetto e non di diventare "un personaggio della trasmissione", in questo modo si resta, nella migliore delle ipotesi, solo il momento di una attrazione,

*) di avere costruito una serie di effetti/routines in cui ogni minuto dell'esibizione, il mio tempo a disposizione era di 8 minuti, avvenisse un fatto o contenesse un motivo di interesse, in modo che il pubblico a casa avesse qualcosa da guardare e di cui sorridere e divertirsi; astenendosi così dall'usare il telecomando, vero "killer" dei personaggi e delle trasmissioni.

Non a caso quindi, nella rilevazione Auditel dell'ascolto minuto per minuto, i miei interventi segnavano sempre uno dei momenti di massimo ascolto.

FRESCO" vedere foto ed annuncio promozionale in copertina.
b) alcuni elastici.
c) colla o nastro biadesivo.

PREPARAZIONE

Ogni set è così composto:(come in foto)

1) 4 manifesti piegati a fisarmonica, scritta all'interno, e ridotti ad un pacchettino di cm 4 x4,bloccato con un elastico.

2) 2 manifesti normali, che saranno quelli che consegnerete alla spettatrice.

3) Incollate sul retro degli altri due manifesti, all'altezza della parola si due dei pacchettini,uno per striscia/manifesto.

4) Scritta in alto poggiate le strisce/manifesto sul vostro tavolo.

5) I due pacchettini nella tasca sinistra della vostra giacca.

ESECUZIONE

1) Convocata la spettatrice sul palco consegnatele uno dei manifesti normali ed annunciate che spiegherete il primo gioco che avete imparato e che per farlo meglio comprendere lei dovrà imitare ed eseguire tutte le vostre azioni.

2) Prendete uno dei manifesti preparati e strappate la parola oggi, invitate la spettatrice a fare altrettanto, mettete il vostro pezzo strappato dietro il vostro manifesto, così da coprire il pacchetto attaccato e da evitare angoli di visuale pericolosi.

3) Proseguite strappando una parola alla volta, ed invitando la spettatrice ad eseguire le stesse operazioni, ma mettete i vostri pezzi sempre davanti al pezzo che ha il pacchettino attaccato.

4) Al termine, riportate davanti anche il pezzo con OGGI, fate un piccolo pacchetto, il più simile possibile a quello sul retro, passate l'elastico sul pacchetto dei pezzi rotti e liberate il manifesto sano.

5) Controllate che anche la spettatrice abbia seguito le vostre istruzioni arrivando al pacchetto ed invitatela ad un soffio magico per risanare il tutto.Riaprite entrambi i manifesti, il vostro sarà sano ed il suo rotto. Gettate tutto.

6) Spiegate alla spettatrice che il gioco non le è venuto perché non ha applicato il trucco e cioè non possedeva un secondo manifesto uguale, estraete dalla tasca i due pacchettini e spiegatele, facendo altrettanto come uno di essi debba essere tenuto nascostamente nella mano sinistra, eseguite e fate eseguire.

7) Consegnatele il secondo manifesto normale e prendete il vostro truccato, eseguite tutto come prima, alla fine invitatela a cambiare i due pacchetti, riaprendo così il manifesto segreto e nascondendo, sempre nella sinistra, il pacchetto dei pezzetti rotti.

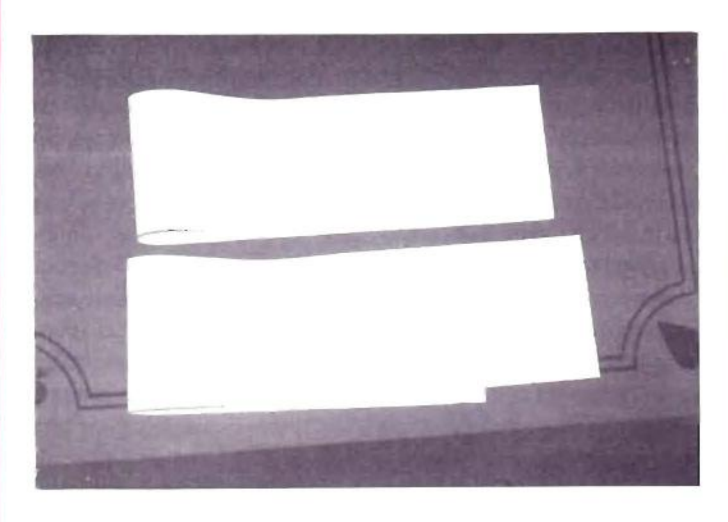
8) Mentre lei esegue, voi riaprite il manifesto attaccato che manterrà, dietro di se, i pezzetti rotti.

9) Normalmente il pubblico, a questo punto, non applaude o applaude blandamente per convenienza, spiegate alla spettatrice che svelare i segreti tutto sommato non rende, perché gli spettatori vogliono sempre un gran finale, gettate via le due strisce risanate e mostrate entrambi come siate rimasti con in mano i pezzetti rotti, il vostro sarà in realtà il manifesto sano.

10) Soffiate sul vostro pacchetto e risanate magicamente il manifesto, regalatelo alla spettatrice con la frase: "*la prossima volta le spiego anche questo..!*" rimandatela a posto sull'applauso del pubblico ringraziandola per la collaborazione. Al termine dello spettacolo verrà da voi per avere l'autografo sul manifesto.

OFFERTA SPECIALE

Poichè per un solo operatore sarebbe stato eccessivamente oneroso realizzare i manifesti/striscia ne abbiamo approntato un certo quantitativo a disposizione dei lettori di QUI MAGIA. Come illustrato nella apposita pagina pubblicitaria.



*3) incollate due pacchettini, dietro altrettante strisce, più o meno all'altezza della parola **SI**.*



4) Tutto il set completo che vi serve per l'effetto: IN ALTO, con la scritta in esterno le strisce che verranno utilizzate dallo spettatore, AL CENTRO le due strisce piegate a pacchetto. IN BASSO le due strisce truccate.

QUAL'E' IL NOME

AL MANN

PREMESSA
In questo effetto, il vecchio «mistero dei due mazzetti» è usato in una versione veramente nuova e fuorviante. E' veramente incantevole l'ammontare di informazioni che si ottiene praticamente dal nulla.

EFFETTO
Il Mentalista rivela un numero ed un nome scelti mentalmente, e l'identità di due carte da gioco semplicemente da un mazzo di carte preso in prestito e ben mescolato, mazzo di carte che non lascia mai le mani del pubblico e che il Mentalista non tocca mai.
Il "mistero dei due mazzetti" è un effetto di carte matematico che è stato pubblicato praticamente in tutti i libri di trucchi con le carte. E conosciuto anche da molti "non maghi" ed è fuor di dubbio che se questo effetto è presentato nella sua forma originale viene senz'altro riconosciuto anche dai profani. L'incredibile JOSEPH DUNNINGER riuscì a mascherare l'aspetto matematico della presentazione sostituendo ai numeri (privi di interesse per il pubblico) i nomi di persone. Questo introduce interesse nella presentazione, poichè chi partecipa all'esperimento può usare il proprio nome o quello dei propri cari. L'effetto di DUNNINGER, chiamato "NOMENCLATURE", è apparso sul numero 64 di JINX.
FRED BRAUE, scrivendo a proposito di questo effetto sul libro di JEAN HUGARD'S "More Card Manipulations No. 2" ha elaborato ulteriormente l'effetto, in modo da avere due carte adocchiate invece di una (le carte in fondo ad ogni mazzetto) e di poter indovinare anche il numero mentale scelto dallo spettatore.
Nella mia versione, il tema dei due mazzetti è totalmente mascherato, in quanto ci allontaniamo completamente dal modello "distribuisca le carte in due mazzetti fino a raggiungere il numero al quale sta pensando". Infatti, l'ultimo ordine getta sospetto sull'interno effetto, riducendolo ad un puzzle matematico. Nella versione che stiamo per esaminare sembra che sia usato un mazzetto soltanto o che semplicemente sia chiesto a due persone di guardare due carte in due momenti totalmente separati e differenti.

METODO E PRESENTAZIONE
Mettiamo, per esempio, che qualcuno durante una conversazione vi abbia portato un mazzo di carte e vi abbia chiesto di mostrare qualcosa ai presenti. Rifiutatevi di toccare il mazzo di carte, sottolineando come normalmente voi non eseguiate dei trucchi con le carte. Girate verso una persona che si trova alla vostra sinistra e ditegli per favore, pensi a un nome, a qualsiasi nome.
Pensi al nome di qualcuno che lei conosce, ma non dica assolutamente di quale nome si tratta. Scriva ora il nome su questo foglietto di carta, lo pieghi e non lo mostri assolutamente a nessuno».
Prendete il biglietto piegato dallo spettatore e, girandovi questa volta verso una simpatica signora ditegli "per favore, pensi ad un numero compreso fra 1 e 12 e lo tenga segreto. Questo sarà il nostro numero mistico, per cui per favore non lo dimentichi". Mentre dite questo, strappate il biglietto con il nome che avete in mano e mettetelo da parte. Facendo questo avete avuto l'opportunità di adocchiare il nome scritto all'interno del biglietto. (Do per scontato che il lettore conosca come eseguire il center tear. Il movimento chiamato Mag-Eye o il tear di AL BAKER sono le tecniche che io consiglio).
NOTA BENE: Non è necessario indovinare il nome scritto dallo spettatore, in quanto l'effetto è sufficientemente forte anche senza questa parte. Comunque questo aggiunge senz'altro mistero, anche perché solo ad una persona viene richiesto di scrivere il proprio pensiero, mentre la seconda persona il numero lo pensa solamente.
Poniamo quindi, per esempio, che la signora stia pensando al numero 8, anche se voi per il momento non siete a conoscenza della cosa.
Alla signora viene detto di prendere il mazzo di carte, che è stato ben mescolato, e di distribuire sul tavolo un numero di carte corrispondente al numero pensato (8 in questo caso). Il mazzetto di 8 carte verrà poi consegnato ad un'altra persona, che chiameremo spettatore numero 1. Allo spettatore numero 1 viene detto di mescolare questo piccolo mazzetto di carte a piacimento, di guardare poi l'ultima carta che verrà a trovarsi in fondo (di faccia) al mazzetto, e di riporre infine questo mazzetto di carte sul resto del mazzo che si trova sul tavolo. Chiedete ovviamente allo spettatore numero 1 di ricordare la carta appena vista e, se necessario, fategliela scrivere. A questo punto voi fate notare come, essendo stato il mazzo mescolato e non conoscendo il numero mistico, voi non abbiate nessuna possibilità di sapere dove si trovi la carta vista dallo spettatore 1. Ripetete ancora che voi non avete mai toccato né toccherete mai il mazzo di carte (diciamo a questo punto che la carta vista dallo spettatore 1 sia il sei di quadri). Chiedete ora allo spettatore che si trova alla vostra sinistra di richiamare alla mente il nome che aveva precedentemente scritto, e di distribuire sul tavolo, prendendole dalla cima del mazzo, tante carte quante sono le lettere che compongono il nome pensato. (Poniamo che il nome sia JOHN, e che quindi lo spettatore distribuisca 4 carte).
Voi avete ovviamente già visto di che nome si tratti. Questa



MENTALISMO
CARTA CHIAVE
1° CARTA
L U C A
M A R A
A N D R E A

operazione può essere effettuata mentre voi guardate o in segreto. Comunque, voi direte che siccome non conoscete il nome scritto dallo spettatore, vedere di quante lettere esso è composto vi servirà a ben poco. Il mazzo di carte è consegnato ora ad una seconda persona, alla quale viene detto di dire ad alta voce il nome di una persona, e di distribuire qundi sul mazzetto del primo spettatore (4 carte in questo caso) tante carte quante sono le lettere che compongono anche questo nome (poniamo che sia Mary). Una terza perzona compie la stessa operazione, pensando un nome e distribuendo tante carte quante sono le lettere che lo compongono sul tavolo (per esempio George). A questo punto avremo sul tavolo, per esempio, 14 carte. Dite all'ultima persona che ha pensato il nome e distribuito le carte di squadrare per bene il mazzetto composto dalle 14 carte.

Dovete cercare, a questo punto di adocchiare l'ultima carta di questo mazzetto. Poniamo che questa carta sia l'asso di picche. Questo mazzetto di 14 carte viene ora riposto sul mazzo, e l'asso di picche diventa la vostra chiave.

La spettatrice che sta pensando al numero mistico prende ora il mazzo di carte e segretamente (sotto il tavolo, per esempio), gira il mazzo faccia in alto e distribuisce tante carte dalla faccia del mazzo quanto è il totale del numero mistico. Quindi mischia le carte appena distribuite. Chiedete ora alla spettatrice di rimettere il mazzo di carte sul tavolo faccia in basso e quindi di notare la carta inferiore (quella di faccia) del piccolo mazzetto di carte che ha in mano, e di rimettere queste carte a faccia in giù sulla cima del mazzo. Chiedete alla spettatrice di ricordare la carta appena vista. Poniamo che questa carta sia il 9 di fiori.

Sottolineate che, poiché voi non conoscete il numero mistico, voi non avete modo di sapere quale carta sia stata guardata. E ovviamente affermate ancora che voi non toccherete il mazzo di carte.

Dite alla persona che sta pensando il primo nome di prendere il mazzo e di distribuire faccia in alto sul tavolo, prendendole dalla cima del mazzo tenuto faccia in basso. una carta per ogni lettera del suo nome. Chiedetegli poi di distribuire altre carte a faccia in su per comporre gli altri due nomi chiamati precedentemente.

Dopo di questo fategli distribuire un'altra fila di carte sopra le carte distribuite compilando i nomi, fino a quando voi non vedete la vostra carta chiave, l'asso di picche, e gli dite pertanto di fermarsi.

La figura 3 mostra la distribuzione delle carte.

Appena lo spettatore finisce di distribuire le carte relative ai nomi, la carta immediatamente successiva è la carta vista dalla persona numero 1, il sei di quadri. A questo punto voi dite: «La prossima carta che distribuirete sarà (rivolgetevi alla prima persona e chiedetegli di annunciare il nome della sua carta) il sei di quadri. Questa è una rivelazione molto drammatica, comunque se lo desiderate potete ignorare la carta e far finta di non conoscere nessuna delle carte scelte, rivelandole poi alla fine. Istruite pertanto la persona di continuare la distribuzione delle carte extra fino a quando appunto non vedete la vostra carta chiave. Il numero di carte extra distribuite è uguale al numero scelto «8». L'8ª carta a contare da sinistra verso destra delle carte relative ai nomi e la carta vista dalla signora. Il nove di fiori. Quindi dite allo spettatore che si trova alla vostra sinistra che il nome a cui sta pensando è John.

Questo effetto sembra, dalla descrizione effettuata, molto complicato, ma dopo alcune prove diventerà routine ed avrà un enorme impatto sul vostro pubblico.

Per complicare un poco di più la cosa potete far distribuire le carte extra direttamente sull'ultima carta relativa ai nomi. Quella è la carta che rappresenta la E di George.

«E ricordate, voi avete mischiato le carte e io non le ho mai toccate».

a cura di F. RICCARDI

GALASSIA

P. Harris

PREMESSA

Se cercate un effetto molto forte, che non richiede alcuna levata doppia, questo gioco è per voi.
L'idea di partenza è il celebre "Hors de l'Univers" di PAUL CURRY, uno dei migliori giochi di questo secolo.

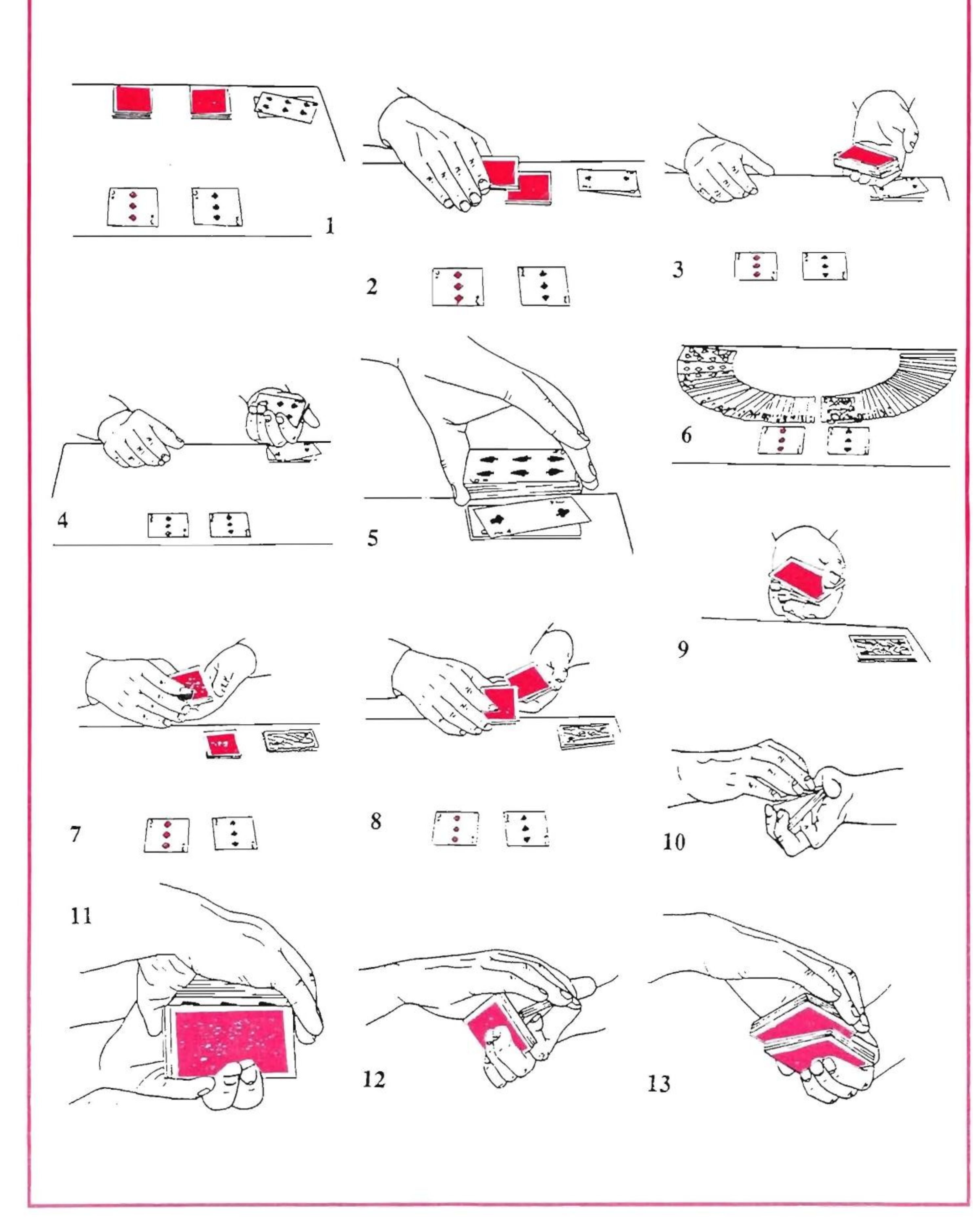
EFFETTO

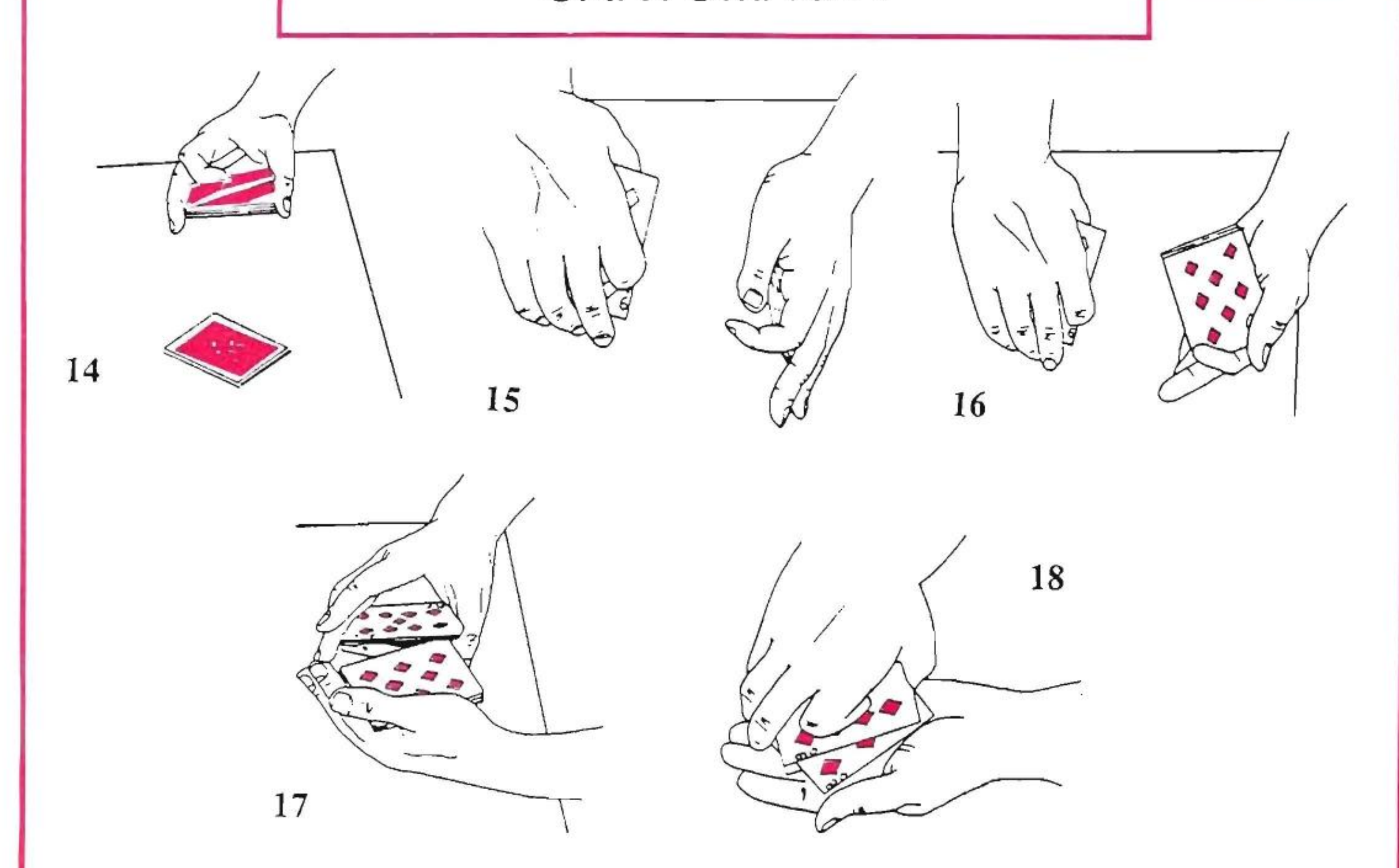
Uno spettatore divide, senza guardare, in 2 parti le carte di un mazzo mescolato. Poi accerta che un mazzo è interamente costituito di carte nere e l'altro di rosse. La versione proposta è un tentativo di migliorare quest'effetto eliminando i punti delicati del momento iniziale.

METODO

Il mazzo è preparato disponendo le carte da sopra nella maniera seguente: 13 carte rosse, 13 carte nere, un jocker, 13 rosse, 13 nere. Ponete a ventaglio il mazzo facce verso di voi. Togliete il jocker e servendovi di questo pretesto separate il mazzo in 2 metà uguali, e posatelo in disparte sul tavolo.
Fate un miscuglio a coda di rondine, più perfetto che potete, lasciando cadere regolarmente le carte dal pollice destro e dal pollice sinistro. Il risultato sarà che tutte le carte rosse sono al di sopra e le carte nere al di sotto, eccetto qualche carta nel mezzo i cui colori sono alternati. Se non sapete praticare questo miscuglio, allenatevi per qualche minuto, non è assolutamente difficile.
Dite che usate questo miscuglio perchè è praticato in tutti i casinò del mondo.
Spiegate che è stato scelto poichè nessun mazzo pre-sistemato può resistere a un tale procedimento.
Ponete le carte a ventaglio faccia verso di voi e esaminate il mazzo del ventaglio dove ci sarà probabilmente una leggera intromissione di qualche carta rossa e nera. Fate uscire il più piccolo numero di carte necessarie per rimediare a questo interferenza, ma districatevi perchè ce ne siano almeno una di ciascun colore, e una o due di più. Posate queste carte faccia in basso sul tavolo, ed anche il mazzo ugualmente faccia in basso.
Invitate lo spettatore a partecipare ad una affascinante esperimento. Riprendete le carte che avete tolto e ponetele a ventaglio verso di voi. Prendere una carta nera e precisate che questa sarà la carta di riferimento per il colore nero e posatela alla vostra sinistra, faccia in alto sul tavolo. Fate lo stesso con una carta rossa e mettetela sul tavolo leggermente alla vostra destra. Ricordatevi che i colori sono in ordine alfabetico da sinistra a destra e la carta nera è sempre alla vostra sinistra. Nello spazio vacante tra il bordo del tavolo e la carta-riferimento, il vostro assistente cercherà di distribuire le carte del mazzo, faccia in basso, in un mucchio rosso e uno nero.
Vi restano una o due carte che tenete a ventaglio. Servitevene per spiegare come bisogna mettere le carte in 2 pile, in modo che coincidano con la carta-riferimento.
Rovesciate qualche carta faccia visibile perchè lo spettatore possa verificare se le ha ripartite correttamente o no. Poi posate questa carta da una parte, faccia in basso sul joker che avete ritirato poco fa. Domandate allo spettatore di distribuire le carte una ad una e di farlo rapidamente. Precisategli che deve mettere press'a poco lo stesso numero di carte nello stesso mazzo. Invitatelo a fare ciò in maniera rilassata, assicurando che guiderete il suo subconscio Quando la distribuzione è terminata, uguagliate grosso modo i due mazzi. Spiegate che desiderate vedere come lo spettatore se ne è uscito. Riunite il mazzo di sinistra, ponetelo a ventaglio e richiude telo rapidamente notando il nome della carta nera che, verso la metà, è giusto dopo l'ultima carta rossa. E' la sola carta che dovrete ricordare. Supponiamo che si tratta del due di fiori. Riposate il mazzo faccia in basso. Gettate un rapido colpo d'occhio all'altro mazzo e rimettetelo a posto.
Con la mano sinistra, capovolgete la carta superiore del mazzo sinistro (fig. 1), in modo che il suo lato più lungo sia parallelo al bordo del tavolo. Capovolgete la carta seguente nella stessa maniera e così di seguito, secondo un ritmo regolare. Queste saranno tutte carte nere. Tenete d'occhio l'arrivo del vostro due di fiori. Quando arriva, a circa metà del mazzo, fermatevi e dite: "ciò potrebbe occuparci tutta la notte".
Rapidamente o lentamente, a vostro gradimento, riunite il mazzo di destra con la mano destra, le dita sul bordo esterno e il pollice su quello interno (fig. 2) e posatelo sul mazzo di sinistra.
Poi mettete i due mazzi riuniti sulle dita della mano sinistra (fig. 3). Richiudendosi, le dita sinistre capovolgono il mazzo faccia in altro (fig. 4). La mano sinistra si sposta verso sinistra finchè il mazzo non arriva al di sopra del piccolo mazzo di carte nere che sono faccia in alto. La mano destra riprende il mazzo tenuto faccia in alto per le sue estremità e lo mette sulle carte nere (fig. 5). Senza modificare la presa del mazzo, la mano destra la distribuisce a semicerchio, come mostrato nella fig. 6. Tutte le carte nere sono sulla carta-riferimento nera e tutte le rosse sono sulla carta-riferime to rossa. Lo spettatore ha perfettamente separato le rosse e le nere! Una cosa più raffinata è di lasciare nella distribuzione un piccolo spazio tra le carte rosse e quelle nere. Non preoccupatevi della rottura: l'esperienza mostra che passa inosservata agli occhi del pubblico.

CARTOMAGIA





SECONDO METODO

Quando siete al momento dove cessate di capovolgere le carte nere, perchè siete arrivati alla vostra carta-chiave, mettete il mazzo dalla mano destra faccia in basso nella mano sinistra (fig. 7).

Poi mettete il mazzo di sinistra nella mano sinistra, tenendo un "break" tra i due mazzi (fig. 7-8-9).

Quando vi girate verso sinistra per mostrare i mazzi in semicerchio, fata un capovolgimento del mazzo nella maniera seguente: all'indirizzo della mano destra, la mano sinistra curva il suo indice per destinarla sulla faccia del mazzo. Il medio, l'anulare e il mignolo attorniano il lato lungo del mazzo inferiore, mantenendolo fermamente (fig. 10).

Stendendo l'indice sinistro, il lato lungo sinistro del mazzo inferiore inizia a scorrere contro il sotto del mazzo superiore (fig. 11).

Una volta che il lato lungo sinistro si separa dal bordo del mazzo superiore, il mazzo al di sotto è pressochè faccia in alto. La mano destra comincia a rivoltare il mazzo superiore faccia in alto al di sopra del mazzo inferiore (fig. 12).

Il mazzo inferiore si è capovolto faccia in alto, restando al di sotto, mentre il mazzo superiore è stato capovolto faccia in alto al di sopra dell'altro con la mano destra (fig. 13). Terminate some mostrano le fig. 5 e 6.

TERZO METODO

Ecco una terza maniera per terminare questo effetto.

Più esigente tecnicamente del capovolgimento precedente, dovrebbe tuttavia restare alla portata di molti lettori.

Cominciate immediatamente dopo che lo spettatore ha separato il mazzo in 2 file messe tra voi stessi e le carte-riferimento.

Avvicinate a voi i due pacchetti, di qualche cm. Facendolo, inclinate leggermente verso destra il bordo superiore del mazzo tenuto dalla mano destra come per verificare il procedimento. Ciò deve prendervi solo un istante per individuare il posto dove le carte rosse e nere si ricongiungono. Fingete la sorpresa e richiudete il ventaglio, con le dita sul piccolo lato superiore e il pollice sul piccolo lato inferiore. Facendo ciò, tenete un largo "break" tra i due colori con l'aiuto del pollice destro (fig. 14).

Il mazzo deve essere faccia in alto, ma leggermente inclinato verso di voi. La parte superiore deve essere leggermente spostata a sinistra in modo di servire da guida rapidamente. La mano sinistra racchiude il mazzo di sinistra.

Come potete vedere nella fig. 15, il breack tenuto dalla mano destra è invisibile, salvo dall'estrema sinistra. La mano sinistra stringe l'angolo superiore destro del suo mazzo, faccia in basso, tra il pollice e la base dell'indice. Capovolgendo questo mazzo, faccia in alto, l'angolo inferiore destro sarà liberato per il fatto che la mano sinistra non tiene che il lato superiore sinistro (fig. 16). Ciò permette alla mano sinistra di metterlo nel "break" tenuto nella mano destra (fig. 17). Tutto ciò si fa con un movimento fluido, allorchè la mano destra si sposta verso sinistra per lo sventagliamento.

Tutto è dissimulato dalla mano destra che, in un movimento continuo, si sposta verso l'angolo sinistro e sventaglia il mazzo (fig. 18).

Certo che questo sistema non è per tutti, ma la divisione del mazzo in 2 colori viene così compiuto senza esitazione.

a cura di F. RICCARDI

PRESTIGIAZIONE E MOTORI

G. P. ZELLI

Facciamo insieme un salto indietro nel tempo. Quarant'anni fa, essendo divenuto socio dell'I.B.M., ricevevo il mio primo fascicolo di "The Linking Ring" del Febbraio 1953.
In copertina la foto di GEORGE MC ATHY, prestigiatore statunitense noto per la sua creatività, i suoi articoli e per la sua passione per il collezionismo di antichi libri magici. Nella foto egli appare con la Magna carta nelle mani (naturalmente un 10 di quadri).
Come potete ben comprendere, quel numero di Linking Ring l'ho letto e riletto fino a conoscerlo a memoria. All'interno un articolo su MATT SHULIEN e la sua magia ai tavoli (ricordate il suo bellissimo libro "The magic of MATT SCHULIEN" pubblicato successivamente nel 1959?), un articolo di B. WEBER su consigli riguardanti la misdirection, la messa in scena e le luci. MILBOURNE CHRISTOPHER elogia il libro "OKITO on magic", opera scritta a più mani da OKITO, TARBELL, VICTOR FARELLI e altri. FRANCES IRELAND scrive la cronaca mensile della vita magica di Chicago, mentre ESSMAN riporta le attività di BILL SIMON, FRANK GARCIA, DAI VERNON, CARL ROSINI, ROBERT ORBEN, MARTIN GARDNER. PAUL LE PAUL, AUDLEY WALSH e JOHN SCARNE.
C'è la notizia che FULGENZIO GIGLIO, figlio del Comm. VINCENZO ha terminato la traduzione in italiano del TARBELL Course (peccato che non sia stata mai pubblicata!) e oltre a tanti altri articoli una serie di giuochi originali che sarebbero tutt'ora attualissimi, quale ad esempio la trasformazione di un coniglio in un cappello a cilindro.
Ma la parte più interessante è nelle pagine dedicate alla pubblicità. Le varie case magiche (KANTER, TANNEN, FLEMING, MAX ANDREWS, STANLEY, HAINE, BURLING HULL, CHANIN e MAX HOLDEN, tanto per citare le più note) propongono una serie di libri di recente pubblicazione che sono divenuti dei classici e moltissimi giuochi che se fossero riproposti oggi farebbero gridare ancora al miracolo per la loro efficacia sul pubblico.
Vi chiederete perché ho voluto riesumare dalla polvere del tempo questo numero di The Linking Ring.
Il motivo è semplice. Nelle 126 pagine di questo fascicolo ho ritrovato quello che di utile e saggio era stato fatto nei quarant'anni precedenti e quello che di utile e saggio si era conservato nei quarant'anni seguenti.
I pilastri fondamentali delle tecniche moderne della prestigiazione, dal mentalismo alle grandi illusioni, dal close-up alla cartomagia,dalla magia da scena alle evasioni sono stati costruiti e consolidati nella prima metà di questo secolo.
Se la nostra cultura magica si fosse fermata al febbraio 1953, tutto quello che era stato inventato, prodotto o pubblicato sarebbe più che sufficiente a formare un ottimo prestigiatore di oggi.
Nei quarant'anni seguenti, ovviamente, vi sono stati molti progressi e molte innovazioni. Ma nell'ottanta per cento dei casi si è trattato di modifiche e di arrangiamenti di principi già conosciuti o di creazioni di nuovi stili presentativi.
E' un po' quello che è accaduto con l'automobile. Tramontato il motore a vapore a favore del motore a scoppio, i freni la frizione, il cambio, le sospensioni e l'impianto elettrico che oggi conosciamo sono praticamente identici a quelli dei tempi precedenti la seconda guerra mondiale. Se nel 1939 J.COBB raggiungeva la velocità di 600 km.orari, lo stesso pilota otto anni dopo riuscì ad arrivare a 634 km. l'ora. E poi?. Certo, la carrozzeria ha cambiato stile, si è aggiunta l'aria condizionata, la radio e il telefono ma l'automobile di oggi è sostanzialmente identica a quella di tanti anni fa. Soprattutto non è cambiato l'uso dell'automobile, per viaggiare con velocità e sicurezza esattamente come non è cambiata la finalità della prestigiazione. cioè quella di meravigliare e divertire il pubblico.
Sento spesso ripetere una frase ormai divenuta un luogo comune: i gusti del pubblico sono cambiati. Non credo che i "gusti" del pubblico siano diversi da quelli di quarant'anni fa. E' diverso il "ritmo" che il pubblico di oggi esige. Il "ritmo" è quello televisivo, anche se l'esibizione avviene in teatro. E non è un caso che gli spettacoli teatrali leggeri (per distinguerli da quelli classici) abbiano assunto tutti un ritmo televisivo, senza confondere ovviamente il ritmo con la velocità.
Il contenuto tecnico della prestigiazione è rimasto sostanzialmente quello di quarant'anni fa.
Quello che è cambiato, invece. è il livello di divulgazione di alcune sofisticate tecniche (mi riferisco soprattutto alla cartomagia e al mentalismo) che molti anni fa erano gelosamente custodite da alcuni grandi prestigiatori e che oggi. fortunatamente, sono accessibili a tutti.
Molti giovani prestigiatori di oggi e alcuni non più giovani ma disinformati, guidano l'automobile (tanto per ritornare all'esempio che ho fatto prima) ignorando spesso la struttura del motore.
Quando aprono il cofano si stupiscono della complessità meccanica e pensano che si tratti del risultato di tecnologie ultramoderne. Se invece avessero sfogliato quanto è stato scritto nella prima metà di questo secolo, si accorgerebbero che di ultramoderno c'è soltanto una bella patina di vernice antiruggine.

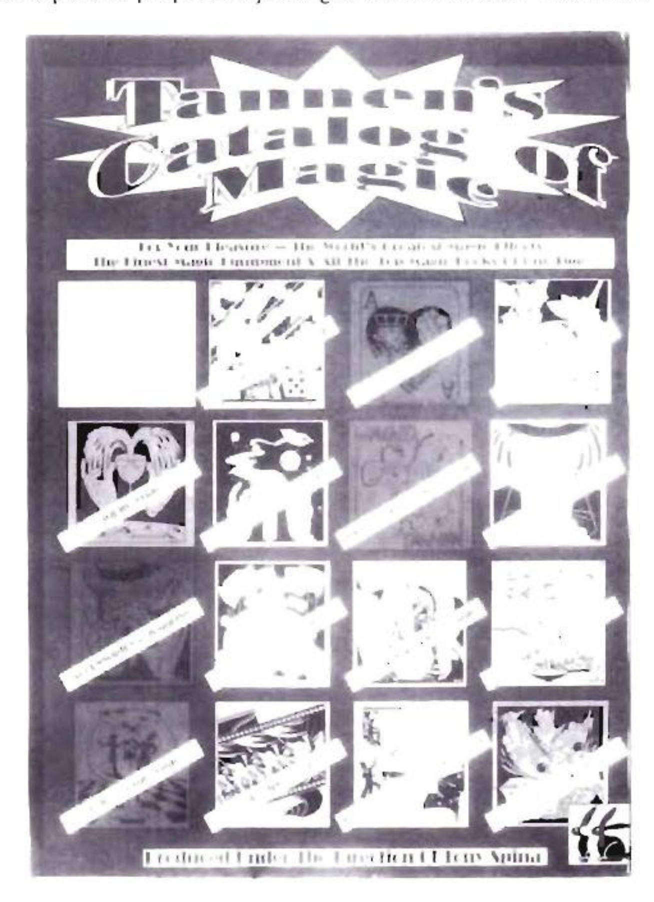
RECENSIONI



IL CATALOGO QUESTO SCONOSCIUTO

T.BINARELLI

Intorno agli anni 1952/54, ero agli inizi dei miei magici interessi, e vista la scarsità delle mie risorse economiche e la enorme difficoltà di reperire testi e materiale magico, tipico di quella epoca, mio padre, reduce da un viaggio in Germania, mi riportò in regalo i due cataloghi,di quasi 300 pagine della Casa Magica JANOS BARTL di Amburgo.
Credevo allora di avere scoperto la guida di una specie di paese delle meraviglie e con le mie scarse conoscenze scolastiche del tedesco e l'aiuto di un vocabolario e di tante notti insonni, tradussi parola per parola tutto il catalogo.
La lettura dei mirabolanti effetti proposti, nella dizione promozionale alla vendita, quelli stessi che ancor oggi vengono proposti da altrettante case magiche come " ULTIME NOVITA' !", eccitava la mia fantasia che però veniva immediatamente mortificata dalla lettura dell'ultima parola: IL PREZZO.
Fu così che imparai a consultare il catalogo con un altro metodo, basandomi sulle mie scarse conoscenze di allora: i due volumi del mai troppo lodato ROSSETTI e di ROMANOFF l'EMULO DI BOSCO, mi cimentai e reinventare ed a costruirmi i giochi di cui mi era noto, attraverso il catalogo solo l'effetto.
Uno dei giochi era l'ormai arcinoto bastone a sparizione, la cui descrizione suonava più o meno così:*"L'Artista entra in scena con un elegante bastone da passeggio nero con il pomo ed il puntale di metallo cromato, lo batte a terra, può anche appoggiarvisi, per dimostrarne la solidità, e poi, tenendolo teso tra le sue mani lo trasforma, sotto gli occhi del pubblico in due morbidi ed evanescenti foulard di seta rossa che può immediatamente utilizzare per l 'effetto successivo "* che ci crediate o meno questa descrizione suscitava i miei desideri, volevo possedere il bastone, ma i 135 marchi, comprese le spese di spedizione per me erano veramente troppi e cominciai a risparmiare sui soldi del tram e della colazione per andare a scuola.
Un giorno, quasi per caso, scoprii che un rullino di pellicola fotografica, se prende luce, senza essere sviluppato diventa assolutamente nero, e se lo allungate, dal suo stato normale rassomiglia ad un bastone, un grosso chiodo divenne il puntale ed il tappo bianco di un tubetto d'aspirina il pomo, avevo "reinventato" il bastone a sparizione.
A Natale finalmente mi arrivò il previsto pacco da JANOS BARTL e quale non fu la mia sorpresa nello scoprire che l'originale, ancor oggi nella mia collezione, funzionava sicuramente meglio, ma era basato sullo stesso principio.
Da allora la lettura dei cataloghi è per me fonte di grande ispirazione: la mia mente e la mia fantasia si sfidano come nella soluzione di rompicapo ed enigmi da SETTIMANA ENIGMISTICA a cercare la soluzione potenziale dei giochi descritti e molte volte arrivo a soluzioni diverse da quelle originali, sicuramente più adeguate al mio modo di essere e di eseguire. Inoltre la capacità acquisita nell'adolescenza anche di costruire i miei effetti, mi ha reso più padrone degli stessi conoscendone l'intima meccanica costruttiva ed esecutiva.
Qualcuno si chiederà il perché di queste riflessioni e ricordi, solo perché, proprio in questi giorni è arrivato sul mio tavolo



il:

17- TANNEN 'S CATALOG OF MAGIC.

Un volume di grande formato, con copertina cartonata a colori e per oltre 320 pagine, suddiviso in 15 capitoli che coprono tutte le categorie della prestigiazione, dal close up alle grandi illusioni, dai libri ai video più recenti; per circa 2.700 effetti descritti.
Oltretutto, essendo pubblicato, a cura di TONY SPINA, dalla LOUIS TANNEN INC., che è, probabilmente il più moderno e fornito negozio magico esistente in questo momento, che non solo produce ma importa e distribuisce materiale da tutto il mondo, è una inestimabile fonte di aggiornamento sulle ultime novità del mercato che possono arricchire il repertorio di qualsiasi esecutore.
La pubblicità di TONY SPINA è :*"Una visita al nostro MODERN MAGIC SHOP a NEW YORK è come andare ad una*

convention magica, se passate per NEW YORK venite a trovarci ! "vi posso garantire, per esperienza personale, che è assolutamente vero ed a questo vorrei aggiungere, leggere il catalogo di TANNEN è come andare nel suo negozio ed è un volo nella fantasia.
Provate, se non lo avete mai fatto, con il mio stesso spirito, quello cioè di scoprire i segreti e vi accorgerete che vi divertirete e non solo. (P.S.: Il TANNEN MAGIC SHOP è rappresentato in Italia, in esclusiva, da CURIOSITA' e MAGIA Via in Aquiro 70 Roma - tel. 06/6784228).

MARTIN GARDNER PRESENTS
Autore: MARTIN GARDNER
Edito da: KAUFMAN and GREENBERG U.S.A.

425 pagine, copiosamente illustrate per la vastissima produzione di questo prolifico Autore, che ha raccolto in quindici capitoli ed una appendice tutta la sua produzione magica di circa mezzo secolo pubblicata nelle maggiori riviste magiche americane da SPHINX a IBIDEM.
Gli effetti vanno dal puzzle o indovinelli a quelli più complessi di carte e rispecchiano tutti la caratteristica di uno dei più lucidi e piacevoli scrittori magici.
La difficoltà degli effetti descritti vanno da quelli automatici e quindi adatti ai principianti a quelli complessi che possono soddisfare il palato tecnico dei cardicians e dei mentalisti ricercati e raffinati.
Scrittore, professionista ed appassionato prestigiatore MARTIN GARDNER è stato a lungo collaboratore di varie pubblicazioni scientifiche, una per tutte ricordiamo la sua rubrica fissa, "Mathematical games" su SCIENIIFIC AMERICAN dal 1957 al 1982, da cui sono stati tratti molti libri, alcuni, ben 5, editi anche in Italia dalla SANSONI EDITORE con il titolo di ENIGMI e GIOCHI MATEMATICI, anche questi fonti di grandi spunti per la nostra Arte.
Anche questo un volume che, affiancandosi al suo precedente IMPROMPTU MAGIC, non può non far parte della conoscenza e delia cultura di chi si occupa in modo serio e colto della prestigiazione.

FOR FRIENDS ONLY
Autore ed editore: DAVIDE COSTI

Esecutore ben noto sia in Italia che all'estero, sia per il suo numero da scena che per quello da close-up, con cui partecipa ai più importanti congressi europei; COSTI presenta, nelle 80 pagine di questo suo libro, una serie di effetti e tecniche di cartomagia tratte dal proprio personale repertorio. Non sempre si tratta di effetti e tecniche originali dell'Autore, ma di classici rivisitati dalla propria personale esperienza di esecutore.
Tanto per fare un esempio la carta chiave descritta a pagina 25, e di cui, con grande correttezza, l'Autore dichiara: "...*La carta chiave qui descritta non è mia e non so di chi sia, la vidi usare per la prima volta da* J. XUAREF (altro esponente della magia milanese n.d.r.) ..." E' descritta sia in GREATER MAGIC che in EXPERT CARD TECNIQUE ma è comunque interessante notare le tecniche e le applicazioni dell'Autore. Un volume comunque, in lingua italiana, malgrado il titolo, che ha visto recentemente anche un edizione in lingua inglese, distribuita in America da STEVEN MAGIC EMPORIUM, che può essere un ottimo sussidio per i nuovi studiosi di cartomagia. La prefazione, datata 1987, è di AURELIO PAVIATO.

HARRY ANDERSON,WISE GUY
from the street to te screen
Autore MIKE CAVENEY
Editore: MAGICAL PUBLICATIONS - U.S A. 1993.

Il volume, 167 pagine ampiamente illustrate, scritto da CAVENEY contiene tutto il repertorio professionale di uno dei più acclamati comedy magician americani del momento.La storia di questo artista è tutta nel sottotitolo del libro: "..dalla strada allo schermo...". Infatti nato come street- magician, specialità poco nota in Italia, unico esponente noto BUSTRIC, ma passato ormai al teatro, è invece ampiamente diffusa in tutto il mondo, basterà ricordare che al F.I.S.M. dell'AIA, una sezione fu dedicata proprio a questi artisti, è diventato una delle più acclamate stars di HOLLIWOOD e della televisione americana; uno per tutti, tra i suoi programmi televisivi di massimo ascolto NIGHT COURT, in onda da ben 9 anni. Nel mondo magico americano ANDERSON è ben noto collezionista e scrittore di volumi quali MAGICOMEDY e THE GREAT LEON: VAUDEVILLE HEADLINER.
Le 43 routine descritte nel volume coprono tutto l'arco dello specifico della prestigiazione, dal close up alla cartomagia, dal mentalismo alle grandi illusioni, e sono tutte materiale pratico da inserire, dopo averlo studiato, nel proprio repertorio con la certezza che sono effetti nati dalla pratica con il pubblico e non dalla fantasia teorica, un volume in conclusione che soddisfa le esigenze di aggiornamento del repertorio del professionista e del colto e preparato dilettante.

L'editoria magica italiana, di cui abbiamo ampiamente parlato in questi ultimi tempi non si ferma a volumi editi da editori vari, ma conosce un certo sviluppo anche in quello delle pubblicazioni periodiche. quindi a fianco delle due riviste nazionali, la nostra e MAGIA MODERNA del C.M.I., ed a meri fogli informativi quali quelli del Circolo BARTOLOMEO BOSCO e AMICI DELLA MAGIA di Torino, alcuni gruppi locali pubblicano dei veri e propri bollettini e/o notiziari che rappresentano la trama che lega gli associati del gruppo, i due che hanno, a nostro avviso, maggiore impatto ed impegno ed una periodicità regolare sono:

TALISMAN
Rivista settimanale redatta da JULES LENIER
Editore: INTERNATIONAL MAGIC HOUSE - CALIFORNIA - U.S.A.

Ormai in America va di moda la riedizione delle riviste periodiche di qualche decennio fa. Quella di cui ci occupiamo que-

sta volta è uscita, settimanalmente, tra gli anni 1970/1971 e la odierna Casa Magica MAGIC METHODS di JERRY MENTZER ne ha messo in vendita una serie di fascicoli originali pubblicati tra il giugno del 1970 ed il giugno 1971; il prezzo di abbonamento d'epoca era di $ 6,25 l'anno, ma l'attuale prezzo, vista la rarità e l'interesse dei collezionisti e di $100.= di questa raccolta.
Tale cifra può apparire esagerata, ma la pubblicazione, oltre ad un mero valore collezionistico ha un alto valore tecnico di contenuti, in quanto oltre alle cronache d'epoca, nelle sei facciate, di cui è composto ogni singolo numero contiene la descrizione di numerosissimi effetti di close-up, cartomagia, mentalismo e scena che firmati da moltissimi validi Autori, quali, tanto per citarne qualcuno, RON WILSON, GERALD KOSKY, BRUCE CERVON, FRANCIS CARLYLE, ROY JOHNSON, GENE NELSEN, JOE BERG etc..., ancora oggi validi e che sicuramente non hanno subito l'usura del tempo.

COSA VEDIAMO STASERA IN TV ?

S. MASTROBISO

Nel primo numero di questa rubrica avevo detto che il mercato dei video è "governato" da quattro leader (TANNEN, STEVENS, A-1 MultiMedia e Videonics), ma questo non significa che non esistano anche altri produttori. In Inghilterra, a Londra per la precisione, c'è l'INTERNATIONAL MAGIC STUDIO di RON MCMILLAN che ha al suo attivo una serie di circa 40 titoli: questi video hanno la caratteristica di essere la registrazione dal vivo di conferenze tenute a Londra negli ultimi otto anni da vari esecutori (GOSHMAN, MEIR YEDID, FABIAN, DARYL, VANNI BOSSI, TAMARIZ, WILLIAMSON e GARY KURZ). Proprio per la loro natura di registrazioni dal vivo, questi video non hanno un costo eccessivo e sono forse un po' più "umani" di quelli realizzati in uno studio televisivo (per esempio si vedono gli errori di alcuni conferenzieri a riprova che anche i più bravi possono sbagliare); a loro svantaggio abbiamo che la qualità delle riprese non è pari a quella dei video realizzati in studio. Dal momento che Mr. MACMILLAN li vende direttamente pagando lui stesso le spese postali, non mi resta che darvi il suo indirizzo:
International Magic Studio
89 Clerkenwell Road London E.C.I.
INGHILTERRA
Veniamo ora alle recensioni che riguardano i video di due illustri "vecchietti":

CHARLIE MILLER
Produttore: STEVENS Magic
Emporium
Durata: 60 minuti
Effetti: 8 (3 solo esecuzione)
(Miser's Dream - Rice Bowls - Chinese Sticks - Ring and Rope - Card Trick - Torn and Restored Card - MALINI's Knives - Dissolving Knots)

Questo video, come anche quello di JOHNNY PAUL è dedicato al close-up senza però che le carte la facciano da padrone. I primi tre effetti, essendo dei classici, non vengono spiegati ma solo eseguiti. Nessuno degli effetti del video richiede la conoscenza di tecniche particolari e quindi sono alla portata di tutti. *Ring and Rope* è un effetto in cui un anello, dopo essere stato annodato su di una corda, passa sulla bacchetta tenuta dagli stessi spettatori. *MALINI Knives* è un effetto molto particolare: l'esecutore con la mano aperta e le dita separate tiene un coltello senza lasciarlo cadere; questo effetto è perfetto per coloro che lavorano nei ristoranti!
Dissolving Knots è la versione di CHARLIE MILLER dei nodi che si sciolgono, ma ha la particolarità che avviene a vista: lo spettatore dopo aver constatato che i due foulards sono annodati l'un l'altro, li vede sciogliersi visibilmente come se fossero animati. Per quanto riguarda i due giochi di carte, uno - la carta strappata e risanata - è ormai un classico della cartomagia, e la versione di MILLER è particolarmente visuale; l'altro è un effetto in cui il pubblico è convinto di aver capito il trucco usato dal mago per trovare la carta scelta, per poi alla fine scoprire che non è così anche perché lo stesso mago non riuscirà più a trovarla.

JOHNNY PAUL
Produttore: STEVENS Magic Emporium
Durata: 60 minuti
Effetti: 6 tutti spiegati
(Bunnies - Card Stab Transposition - Spirit Trick - Torn & Restored Card - Cups and Balls)

Questo video è per tutti coloro che desiderano imparare degli eccellenti effetti di close-up con e senza le carte. JOHN PAUL esegue le sue versioni di effetti noti, ma con delle presentazioni molto originali che ne accrescono l'impatto sul pubblico.
Bunnies è una routine con i coniglietti di spugna in cui le tecniche impiegate sono quelle standard. Gli effetti di carte sono quattro: il primo - *Trasposition* - è la trasposizione di una carta scelta dalla spettatrice con quella scelta dal mago che, però, si trova sotto la mano della spettatrice stessa; *Torn & Restored Card* è una ingegnosa versione della carta strappata e risanata. In *Card Stab* un mazzo di carte viene avvolto in un fazzoletto di carta, mentre da un altro mazzo viene scelta una carta; la spettatrice infilando la lama di un tagliacarte all'interno del mazzo avvolto nel fazzoletto, troverà la carta scelta. *Spirit Trick* è la dimostrazione pratica di come andrebbe usato il mazzo truccato che permette di far sollevare la carta scelta.
Siamo finalmente giunti al miglior gioco di tutto il video *Cups and Balls;* la versione di JOHNNY PAUL fa uso di due soli bussolotti, il suo svolgimento è molto originale anche perché vengono coinvolti due spettatori: è un effetto che deve essere visto perché molto dinamico e coinvolgente per il pubblico.

BANCONOTA NELLA SIGARETTA

DON ALAN

PREMESSA

Nel gennaio 1959 venne pubblicato su di un periodico dell'epoca "HUGARD'S MAGIE" Monthly, Vol. XVI - n. 8 - un gioco di DON ALAN per l'esattezza si trattava di una variante ad un effetto non suo. Il periodico era soltanto di 12 pagine ma intense e riproducenti effetti che formavano il repertorio dei più bei nomi di prestigiatori viventi e scomparsi.
Sulla prima pagina del periodico primeggiava questo effetto presenta to da DON ALAN nome d'arte di DONALD ALAN MC WETHY nato a Cincinnati nell'OHI0 il 22 febbraio 1926, prestigiatore professionista di close-up sin dal 1949.
L'effetto, già a quell'epoca, proposto da molti prestigiatori, indicava nel sistema di DON ALAN qualcosa di diverso nel suo svolgimento. Ritengo valido, anche per sola cultura storica, rammentare l'effetto così come venne riportato in quel numero del periodico sopracitato. Nel provare l'effetto. come descritto, consiglio di guardare attentamente il dis. 1. Non ci sarà alcuna difficoltà a riproporlo.
Dopo aver provato il metodo favorito da molti maghi nell'eseguire questo classico, trovai che questo metodo non era il mio favorito. Decisi allora di inventarne uno mio personale che ora vi dico con la speranza che divenga il vostro sistema preferito. Lo inventai soprattutto per superare il problema del filtro della sigaretta che il cinquanta per cento delle persone porta dietro ogni giorno. Questo metodo potrà essere eseguito ogni volta, con sigarette di qualsiasi tipo: (filtro o non).

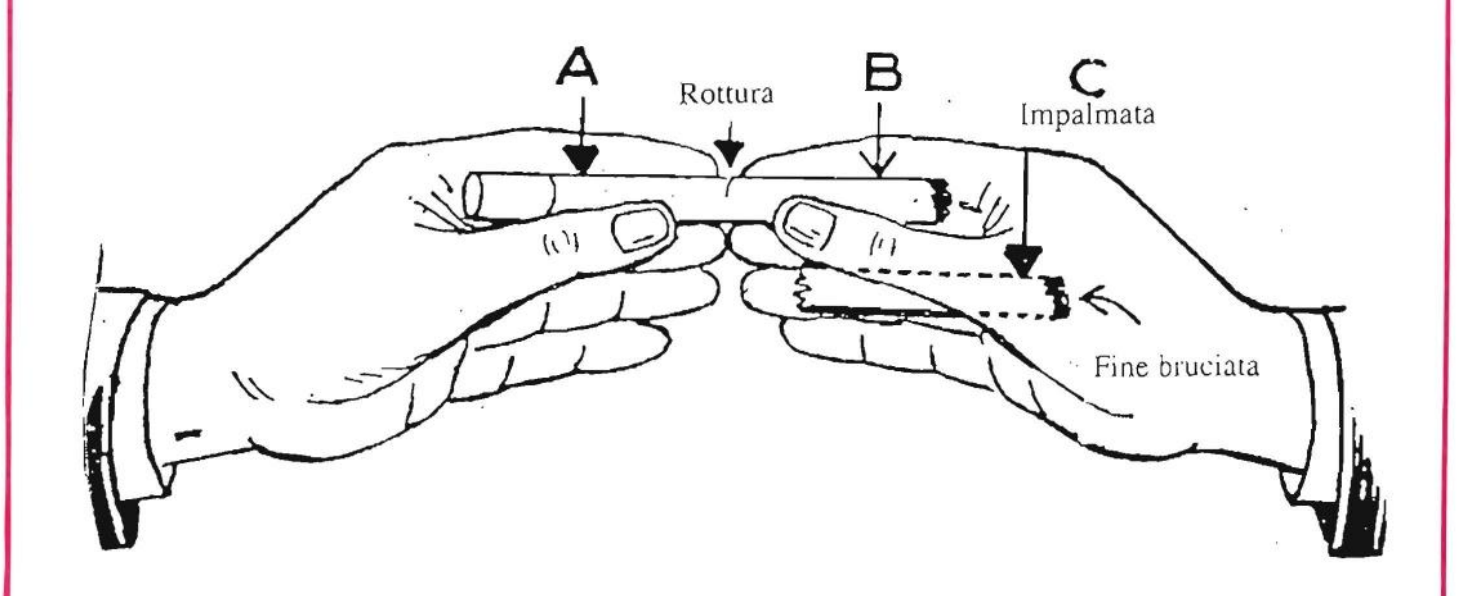
EFFETTO

Far apparire una banconota prestata in una sigaretta prestata anche essa.

PREPARAZIONE ED ESECUZIONE

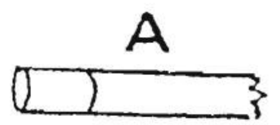
Per l'esecuzione di questo metodo è necessaria una paziente preparazione. Una banconota è arrotolata e messa nella sigaretta con il metodo normale. Ebbene questo è quello che differisce. Dopo che il biglietto è stato arrotolato e messo nella sigaretta, questa viene poi rotta così che avete una mezza sigaretta che contiene la banconota. E' importante che questo pezzo abbia un centimetro circa di tabacco nella parte finale della sigaretta. Questo piccolo pezzo di sigaretta è poi acceso, una tirata o due, e poi spento. Così preparato, questo è messo nel lato destro della tasca della vostra giacca con la parte accesa, la parte finale spenta verso la parte posteriore della giacca. Nella stessa tasca, mettete anche un accendino ed una pallina di certa "flash".

Ora siete pronti per l'esecuzione. Fatevi prestare una banconota (nel mio caso da un dollaro) che assomigli alla banconota messa nel mozzicone della sigaretta. La banconota prestata è poi presa e se ne fa una piccola pallina che mettete nelle mani dello spettatore con l'avvertimento di chiedere di chiudere la mano. Invitate poi un altro spettatore a tirar fuori una sigaretta dal suo pacchetto senza curarvi della marca.
Arrivate nella tasca destra e rimuovete l'accendino e offrite di accendere la sigarette alla spettatore. Accendetegliela. Successivamente mettete l'accendino nella tasca destra e tirate fuori dalla tasca stessa la pallina flash precedentemente preparata. Allo spettatore che ha tenuto la banconota spiegazzata nella mano, gli si chiede di aprire la mano: l'esecutore prende la banconota prestata tra il pollice destro e il medio e la mette apparentemente nella mano sinistra, chiu dendo immediatamente le dita. A questo punto, la pallina flash preparata è sostituita con la banconota fatta a pallina prestata. Immediatamente l'esecutore, arriva di nuovo nella tasca destra lasciandovi la banconota prestata, e tirando, fuori l'accendino.
L'accende e spiega che passerà l'accendino attorno al suo pugno sinistro 3 volte e la banconota dello spettatore sparirà. Esegue quanto ha detto, poi, apre la mano sinistra e la banconota (?) non è sparita. L'esecutore guarda perplesso, riaccende l'accendino, tocca la banconota spiegazzata nella mano sinistra e la lancia in aria dove scompare in un lancio di fiamma. commentando "Deve sparire in un modo o nell'altro!".
Sotto la copertura della fiamma, l'esecutore rimette l'accendino nella tasca, tocca con la mano il mozzicone della sigaretta e lo "carica", stringendolo tra il secondo e il terzo dito: la fine bruciata faccia verso destra. Dopo una pausa, chiede allo spettatore al quale ha acceso la sigaretta se potrebbe prestargliela per un momento. La sigaretta è presa dalle mani dello spettatore con la mano sinistra e pian piano spenta.
Quando la mano destra si avvicina per rompere la sigaretta a metà, le dita dovrebbero essere di fronte o di lato al pubblico. Il pollice serve per tenere la mezza parte bruciata contro il primo e secondo dito come mostrato nell'illustrazione (dis. 1). La sigaretta è poi rotta in un punto che corrisponderà, quanto più possibile, al pezzo impalmato.
Nei disegno le parti sono segnate con A e B. Il pezzo impalmato contenente la banconota è segnato con C. Nello stesso movimento, la mano sinistra lascia cadere il pezzo sul tavolo che sarà il pezzo originale (A) della sigaretta prestata e, nello stesso tempo, la mano destra lascia cadere il pezzo (C), che è



Getta i 2 pezzi sul tavolo

Trattieni ed impalma la metà "B"





La parte "C" contiene
la banconota

Dis. 1

stato impalmato. Il pezzo originale acceso della sigaretta che vi hanno prestato è facilmente tenuto dietro situato contro il primo e secondo dito e trattenuto lì con il pollice destro.
La rottura della sigaretta, il lasciar cadere i pezzi (A e C) deve essere fatto in modo naturale. Nessun movimento. Rompetela nel mezzo e fate cadere i pezzi.
La mano destra tiene la punta originale bruciata della sigaretta che viene messa sul tavolo e insieme all'altro pezzo spinta verso lo spettatore. Chiedete allo spettatore di lacerare il pezzo inferiore (C). Quando questo viene fatto la mano destra va dietro il bordo del tavolo e fa cadere il pezzo impalmato.
Se state in piedi quando eseguite l'effetto, non c'è bisogno di disfarvi del pezzo immediatamente poiché tutta l'attenzione è sullo spettatore che apre la sigaretta e potrete farlo con tutta tranquillità.

a cura di F. RICCARDI

IL RE "NUDO"

A. TURCHI

La continua ricerca di un modo diverso per trovare una carta scelta, mi ha condotto ad ideare il RE NUDO.

EFFETTO

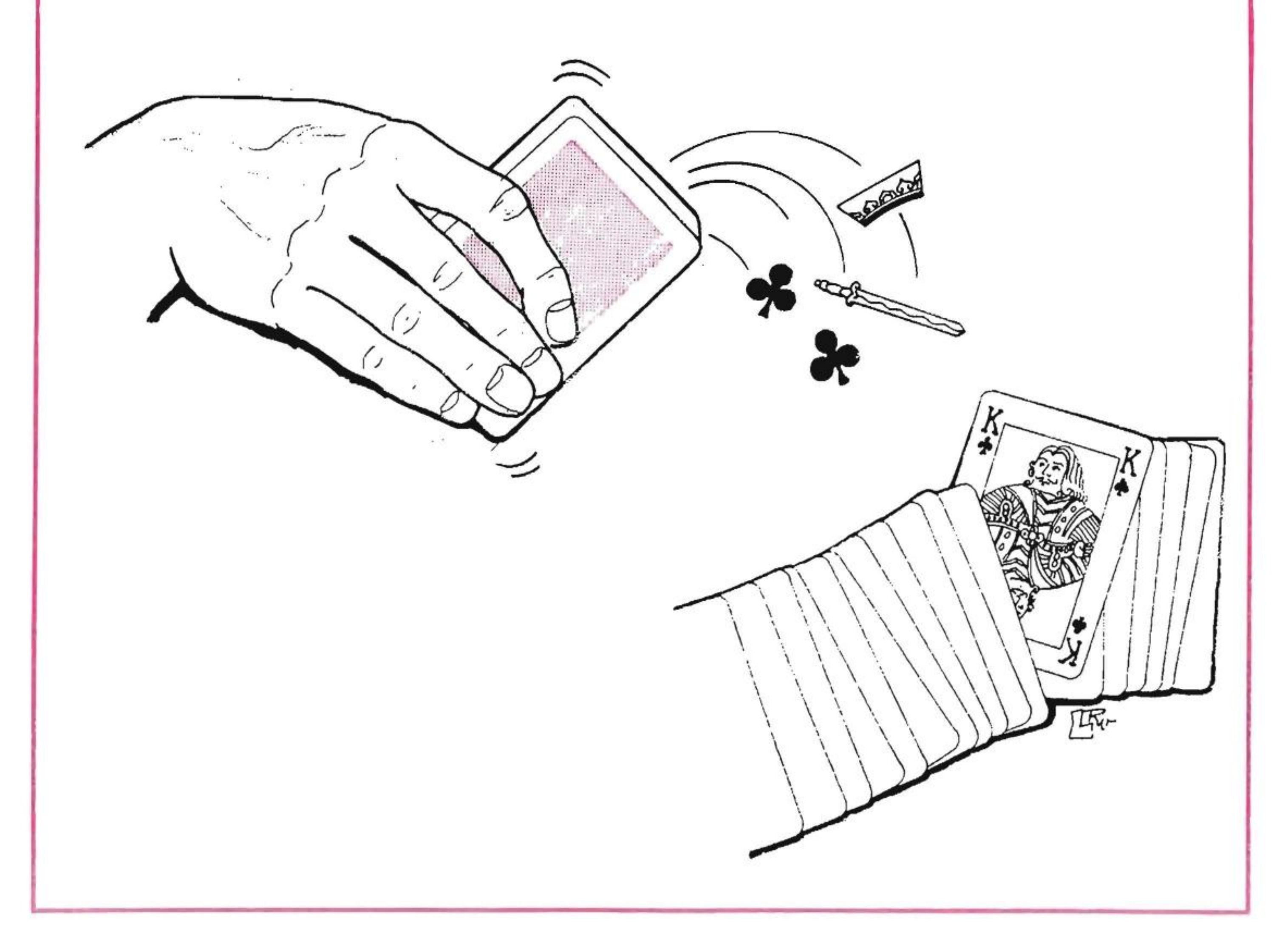
Il Re di Fiori liberamente scelto (!?) dal pubblico è perso nel mazzo di carte. Dopo alcuni tentativi di ritrovarlo, il prestigiatore scuote il mazzo e cadono la corona, la spada ed il seme di fiori appartenenti al Re scelto Distendendo a nastro le carte, con sorpresa gli spettatori noteranno che al Re mancano proprio gli oggetti caduti.

PREPARAZIONE

Premetto che ognuno potrà modificare questa idea nel modo a lui più congeniale, personalmente uso questo procedimento: costruisco il seme, la corona e la spada ricavandoli da un lamierino (colorato o ricoperto da adesivo dorato), o ritagliandoli da un Re di fiori, oppure prelevandoli da un soldatino.
Poi taglio a metà una carta nel senso della larghezza, e riduco lo spessore del lato tagliato con un lima-unghie, e lo applico con nastro invisibile sopra ad un'altra carta, creando una specie di marsupio. Ciò per facilitare la caduta degli oggetti che andranno ivi inseriti, evito infatti di eseguire il gioco impalmandoli.
Costruisco infine il RE NUDO: applico della carta bianca sul Re coprendo semi, spada e corona, disegno i capelli (non copro gli indici per farla riconoscere meglio alla fine); fotocopio a colori ed incollo su una carta da gioco.
Personalmente uso la versione della caricatura di un Re arrabbiato senza cimeli e coperto solo da un velo, in questo caso cadranno anche i vestiti.

ESECUZIONE

Il Re nudo è inserito nel mazzo, la carta marsupio con gli oggetti è al secondo posto, all'inizio c'è il Re di Fiori da forzare.
Uso la slip-force, poi controllo in cima ed impalmo il Re, lo scarico insieme all'astuccio, nella tasca della giacca.
Tento invano di cercarlo ed inquietato capovolgo il mazzo scuotendolo: cadranno i piccoli oggetti, facendo notare che conosco la carta.
Distendo il mazzo sul tappetino e l'unico Re di Fiori ha perso i suoi ornamenti!
Con una divertente presentazione, l'effetto è piacevole e sarà una gradita sorpresa per il pubblico.



"OGGI: MISTO DI CHIODI IN COCA COLA"

D.S. MANTELLI

EFFETTO

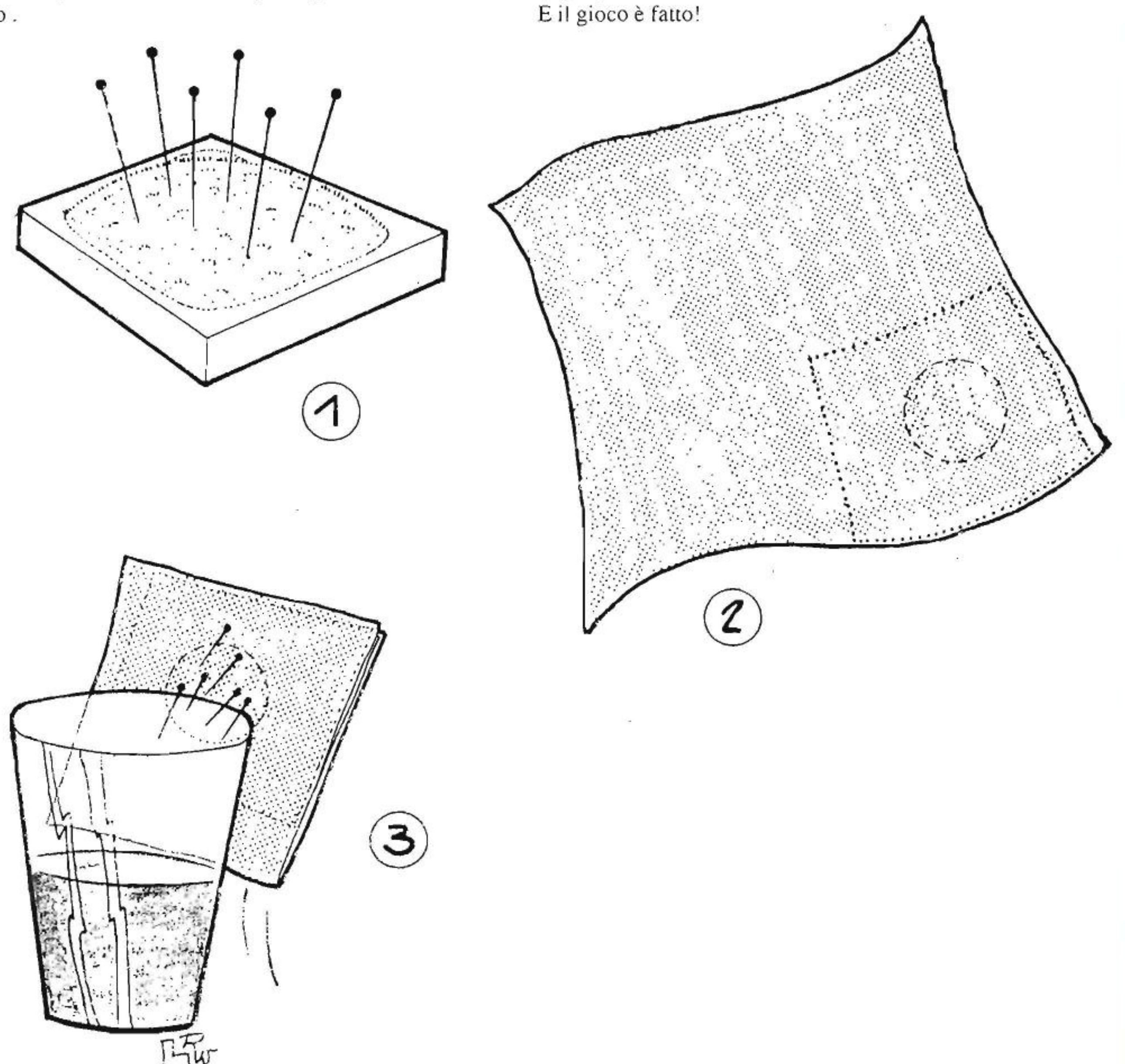
Sei grossi chiodi o spilloni sono sistemati a raggiera su un apposito supporto, ben in vista sul t avolino (fig. 1) . Prendeteli uno ad uno e sistemateli all'interno di un bicchiere non trasparente. Aggiungete una buona dose di coca cola o altra bevanda di vostro gradimento. Agitate leggermente il tutto come per preparare un cocktail "succulento" e bevetene il contenuto... chiodi compresi.
Ora i casi sono due: o siete un vero fachiro e ne date prova facendo simili esperimenti, o siete un prestigiatore e avete usato un trucco .

MATERIALE NECESSARIO E PREPARAZIONE

Oltre ai chiodi sul supporto e al bicchiere dovete procurarvi un fazzoletto (40 x 60 cm), possibilmente colorato, che terrete, naturalmente, in tasca. Il fazzoletto è truccato (questo sta a indicare che voi non siete un fachiro, ma un mago). Cioè piegate in quattro il fazzoletto e nascondete nell'interno (possibilmente in una tasca ben cucita) una potente calamita (fig. 2).

PRESENTAZIONE

Dopo aver messo i chiodi nel bicchiere, riempitelo di una bevanda "bevibile". Nel fare ciò, distrattamente versate un po' di liquido fuori del bicchiere, tanto da bagnarne la parte esterna. Per rimediare al malfatto prendete dalla tasca il fazzoletto "truccato" e fate il gesto di asciugare il bicchiere. Naturalmente i chiodi verranno attratti dalla calamita. Per estrarli dal bicchiere non dovrete far altro che far scorrere il fazzoletto verso l'alto, fino al punto in cui i chiodi usciranno dal bicchiere, aderendo al fazzoletto che rimetterete in tasca (fig. 3).
E il gioco è fatto!



KNOCK - OUT

V. PANCIERA

PREMESSA

L'esecuzione di questo effetto è resa possibile grazie ad un vecchio principio non molto noto, che ci permette di lasciar mescolare le carte ad uno spettatore.

Nel libro "Encyclopedia of Card Tricks" di JEAN HUGARD, si trovano diversi effetti che sfruttano il principio stesso.

Infine, DAVIS WILLIANSON e JUAN TAMARIZ hanno creato altri effetti basati ancora sullo stesso principio.

Combinando questo metodo con uno scambio del mazzo, ho messo a punto questa routine. Spero vi piaccia.

EFFETTO

Una carta scelta (ad es. l'asso di cuori) viene dispersa nel mazzo. Il mazzo è realmente mescolato dallo spettatore, che dovrà in seguito togliere tutte le carte con lo stesso seme di quella scelta (nel vostro caso tutte le carte di cuori). Il resto del mazzo viene inserito nell'astuccio.

Col mazzetto di cuori faccia in basso, lo spettatore esegue uno speciale miscuglio rimanendo con una sola carta in mano; neanche a dirlo, si tratta della carta scelta. (Tecnicamente parlando, si tratta del "Down-Under Deal").

Il mazzo viene tolto dall'astuccio e steso a nastro faccia in basso; al centro, vi è una carta capovolta, la "gemella" della carta scelta (Asso di quadri).

Il mazzetto di cuori veine girato faccia in alto rivelando che tutte le carte sono in ordine dall'Asso al Re. Per concludere, anche il resto del mazzo viene capovolto; incredibilmente tutte le carte sono divise per seme e in perfetto ordine dall'Asso al Re.

OCCORRENTE: Due mazzi di carte identici.

PREPARAZIONE

Supponendo di usare le carte di cuori:

1° mazzo

Dall'alto in basso a carte coperte:

7-K-2-Q-6-J-3-10-5-9-A-8-4 di cuori, il resto del mazzo.

L 'Asso sarà una carta corta.

2° mazzo:

Eliminate le carte di cuori (non verranno utilizzate); dividete le rimanenti in tre mazzetti, uno per seme, e disponete ogni mazzetto in ordine numerico dall'Asso al Re.

Sistemate il mazzetto dei quadri, con l 'Asso capovolto, tra i due neri; mettete il mazzo nell'astuccio e questo nella tasca che Vi è più comoda per eseguire lo scambio.

ESECUZIONE

Togliete il primo mazzo dall'astuccio e casualmente eseguite alcuni miscugli che lascino inalterato il set-up.

Dividete il mazzo in due ed eseguite un regolare "riffle-shuffle"; è importante che alcune carte vadano ad intercalarsi tra le carte di cuori. Cercate comunque di lasciare queste ultime nella metà superiore del mazzo. L'Asso di cuori si troverà verso il centro del mazzo.

A volte lasciate mescolare il mazzo allo spettatore; prima però vi assicurate che egli sia in grado di mescolare all'Americana. Potrebbe accadere infatti che tutte le carte di cuori rimangano insieme o che finiscano troppo in fondo al mazzo.

In questo ultimo caso, non sarà possibile mescolarlo di nuovo.

Procedete forzando l'Asso di cuori allo spettatore; essendo una carta corta, non avrete problemi per farlo.

Fate rimettere la carta scelta nel mazzo. NEL PUNTO ESATTO DA CUI E' STATA TOLTA. Ovviamente, il tutto deve sembrare casuale. Sventagliate il mazzo faccia in alto (dalla mano sinistra alla destra) per mostrare le carte ben mescolate. Dividete il mazzo più o meno al centro e in ogni caso prima di trovare una carta di cuori.

Il mazzetto della sinistra contiene tutte le carte di cuori.

Consegnate i due mazzetti faccia in basso allo spettatore. Invitatelo a mescolare le due porzioni (sempre utilizzando un "riffle-shuffle") ma senza spingerle completamente una dentro l'altra. Stendete il mazzo così "allungato" sul tavolo (Foto 1).



Foto 1

Questo è un sistema usato spesso da TAMARIZ per fissare bene nella mente dei presenti che il mazzo è realmente mescolato; inoltre lo spettatore sarà bloccato nel caso volesse proseguire con un altro miscuglio. Completate il tutto spingendo le due metà una dentro l'altra (Foto 2) e squadrate il mazzo.

A questo punto enfatizzate il fatto che lo spettatore stesso ha mescolato le carte e che quindi non potete conoscere la posizione della carta scelta.

Nonostante i miscugli, le carte di cuori si troveranno distribuite nel mazzo nello stesso ordine iniziale.

Istruite lo spettatore a togliere dal mazzo tutte le carte di cuori. Prima ovviamente dovete avere un pretesto per chiedere il seme della carta scelta.



Foto 2

In ogni caso, egli dovrà girare le carte faccia in alto una ad una; ogni volta che scoprirà una carta di cuori, questa verrà messa in disparte (sempre faccia in alto), una sopra l'altra.
Fate rimettere il resto del mazzo nell'astuccio dicendo che non serve; il pubblico di solito ci crede e non ha più alcun motivo per seguirlo. D'ora in poi quindi, avrete tutto il tempo che desiderate per scambiarlo con l'altro nella tasca e lasciarlo sul tavolo; lascio a voi decidere come e quando.
Ritornando al mazzetto di cuori, invitate lo spettatore a prenderlo e a tenerlo faccia in basso; è il momento del "Down-Under-Deal". Penso che tutti voi lo conosciate, si tratta semplicemente di mettere una carta sotto al mazzetto ed una sul tavolo finchè una sola carta sarà rimasta in mano.
Ricordate: la prima SOTTO al mazzetto, la seconda sul tavolo e così di seguito.
Automaticamente, lo spettatore si ritroverà in mano l'Asso di cuori da lui scelto all'inizio. Stà a voi ricavarne un buon effetto.
Attirate l'attenzione sull'astuccio contenente le altre carte (Vi siete ricordati di scambiarlo?) e dopo aver parlato delle carte "gemelle" etc.... togliete il mazzo e stendetelo a nastro faccia in basso. Al centro si vede l'Asso di quadri.
Questo è certamente un effetto minore, ma non sottovalutatelo. Girate l'Asso di quadri faccia in basso e rimettetelo nel nastro nella sua posizione.
Schioccate le dita sopra al mazzetto di cuori e giratelo faccia in alto; questo è realmente un buon effetto, tutte le carte sono in ordine dall'Asso al Re.
Non resta che il Climax finale. Non avete fretta; lasciate passare alcuni istanti e quindi girate il nastro faccia in alto.
Buon divertimento!.

L'ANELLO ATTRAVERSO LO STUZZICADENTI

M. MARCHESE

EFFETTO
Si tratta di una simpatica routine nella quale un anello attraversa ripetutamente uno stuzzicadenti.

E' un gioco impromptu da eseguire in qualsiasi circostanza al bar con gli amici, al tavolo... insomma nessun problema di nessun tipo per eseguire questo effetto, eccetto un minimo (anzi, massimo) impegno nello studio dei vari passi.

OCCORRENTE
Uno stuzzicadenti ed un anello tipo fede.

ESECUZIONE
Procuratevi uno stuzzicadenti, al quale spezzerete le punte per non pungervi e chiedete in prestito una fede.
Inserite lo stuzzicadenti nell'anello e tenetelo dalle punte contro i polpastrelli del pollice e medio della destra.
Dimostrate che non è possibile liberare l'anello senza mollare lo stuzzicadenti e, se il caso, fate provare ad uno spettatore.
Riprendete anello e stuzzicadenti nella posizione già descritta contate sino a tre scuotendo la destra verso il palmo della sinistra e al 3, l'indice e l'anulare della destra si stringono sullo stuzzicadenti, permettendo al pollice di staccarsi dallo stuzzicadenti quel tanto che basta da far passare l'anello che cadrà sul palmo della sinistra. Immediatamente dopo, il pollice, l'indice e l'anulare tornano a posto.
Questa è la mossa base che dovete imparare ad eseguire in una frazione di secondo e con la mano in movimento morbido, in modo da risultare invisibile.
Siete ora con lo stuzzicadenti tra pollice e medio e l'anello nella mano sinistra.
Avvicinatevi e allontanatevi adesso con la destra verso la mano sinistra, alla terza volta pinzate lo stuzzicadenti tra indice e anulare, come prima, e premendo con la punta libera dello stuzzicadenti sul bordo dell'anello fatelo ribaltare e quindi incatenare allo stuzzicadenti. Subito dopo pinzate la destra riportate le dita in posizione e mostrate l'anello appeso allo stuzzicadenti.
La terza fase della routine prevede la liberazione dell'anello eseguita con movimenti molto lenti che creeranno un effetto magico molto simile a quello degli anelli cinesi.
Afferrate l'anello con indice e pollice della sinistra che lo mostrano facendolo scorrere lungo lo stuzzicadenti; con le mani dorso al pubblico nel girarle palmo al pubblico liberate l'anello nel momento in cui si trova coperto dalle mani, spostatelo poi davanti lo stuzzicadenti al centro dello stesso; creerete così l'illusione che siano ancora incatenati.
Allontanate ora le due mani creando una bellissima illusione di penetrazione.
Infine poggiate l'anello sul tavolo e tenendolo in verticale con la punta del dito indice sinistro, con quello destro date un colpetto all'anello che comincerà a roteare sul tavolo. Seguite con attenzione l'anello e quando questo comincerà a rallentare, scendete in verticale con la destra e incatenatelo e risollevate la mano mostrandolo appeso allo stuzzicadenti.
A scanso di equivoci vorrei sottolineare come la corretta esecuzione della routine non possa prescindere da un costante allenamento. In particolare nella esecuzione del finale saranno necessari una tecnica ed un tempismo perfetti.

L'OROLOGIO

J. RANDI

PREMESSA

DAVID FERRU nostro socio ci invia un effetto, spiegato ai telespettatori da JAMES RANDI in un programma televisivo "Alla ricerca dell'Arca" presentato da NINO DAMATO in una serata dedicata al paranormale.

L'effetto viene pubblicato per consentire a tutti coloro, al quale potrebbe essere sfuggita l'occasione di vederlo in televisione, di conoscere questo esperimento di mentalismo.

EFFETTO

Il Mentalista, chiede in prestito ad uno spettatore, un'orologio a lancette (corda o batteria). Chiede l'ora, lo prende in mano, e controlla se anche il suo risulta uguale a quello dello spettatore.

Ora consegna l'orologio allo spettatore, chiedendogli di tenerlo fra le dita ai lati estremi della cinghietta.

Un attimo di concentrazione e il mentalista senza toccare l'orologio, fa spostare le lancette avanti e indietro, di un paio d'ore.

ESECUZIONE E SPIEGAZIONE

Ricordate, mentre presentate il gioco, di non rivelare allo spettatore cosa dovrà accadere. Per una buona riuscita di questo effetto, ci vorrà un po' di pratica in modo che tutti i movimenti vengano eseguiti con naturalezza e perfezione.

L'orologio più consigliato è quello a lancette, semplice e con un solo quadrante (corda o batteria).

Fatevi prestare un orologio da uno spettatore, cercando voi l'orologio più adatto prendetelo in mano, e mostrate allo stesso spettatore che ore sono.

Controllate se anche il vostro è in preciso orario, e nel far questo, con l'unghia del dito indice della mano destra, coprendovi col dorso, sempre tenendo l'orologio col pollice e con il resto delle dita, aprite il pulsante, che regola, le lancette spostatele avanti o indietro facendo i giri che potete richiudendolo e riconsegnandolo allo spettatore con molta naturalezza(Fig. 1)

Senza mostrare il quadrante fate tenere l'orologio allo spettatore fra il pollice e indice di ogni mano, rivolto verso il basso, tenendolo ai lati estremi della cinghietta.

Ricordate che la figura mostra cosa vede il pubblico, come cambiare orario.

Ora fingendo di concentrarvi, annunciate allo spettatore che cercherete di eseguire un difficile esperimento, dopo di che, farete controllare l'orologio che, misteriosamente, avrà cambiato orario.

Lo stupore dello spettatore e del pubblico è assicurato.



BATTETE: AVETE VINTO !

P. HARRIS

PREMESSA

Questo effetto fu inizialmente pubblicato con il titolo "Reflexe" nel suo libro "Paul Harris rivela alcuni dei segreti più intimi" (p. 15)-
Paul ha poi eliminato tutte le procedure non indispensabili. La sua presentazione è un capolavoro. Così semplice, contiene tutte le probabilità di un pezzo di teatro di successo. Tutti gli ingredienti si trovano: partecipazione del pubblico, humour, suspense e un buon finale.

EFFETTO

Dopo essersi divertito attorno ad un tappeto di Close-up, il mago sfila i suoi guanti per ridivenire serio e proporre un test di abilità e riflesso.
La posta è semplice. Lo spettatore pensa ad una sola carta tra 5 proposte. Le carte sono posate una per una sul tavolo. Al momento che la carta tocca il tavolo, egli deve posare la sua mano sopra. Quanto al mago, utilizzando solamente l'astuzia e una rapidità soprannaturale, proverà ad anticipare la sua reazione e a batterlo sul tavolo. Una competizione con un solo vincitore. La tensione sale mentre le poste sono fatte e la carta è pensata.
Per finire con uno scarico d'adrenalina, lo spettatore si lancia sulla sua carta e batte il mago di una frazione di secondo.
Ora è la volta del mago d'essere sorpreso e di ritrovarsi in una cattiva posizione.
Ma per quanto impossibile possa apparire, lo spettatore scopre che non è stato così rapido come pensava. -Infatti sollevando la sua mano scopre che non è la sua carta e che si è fatto "imbrogliare" da un professionista."

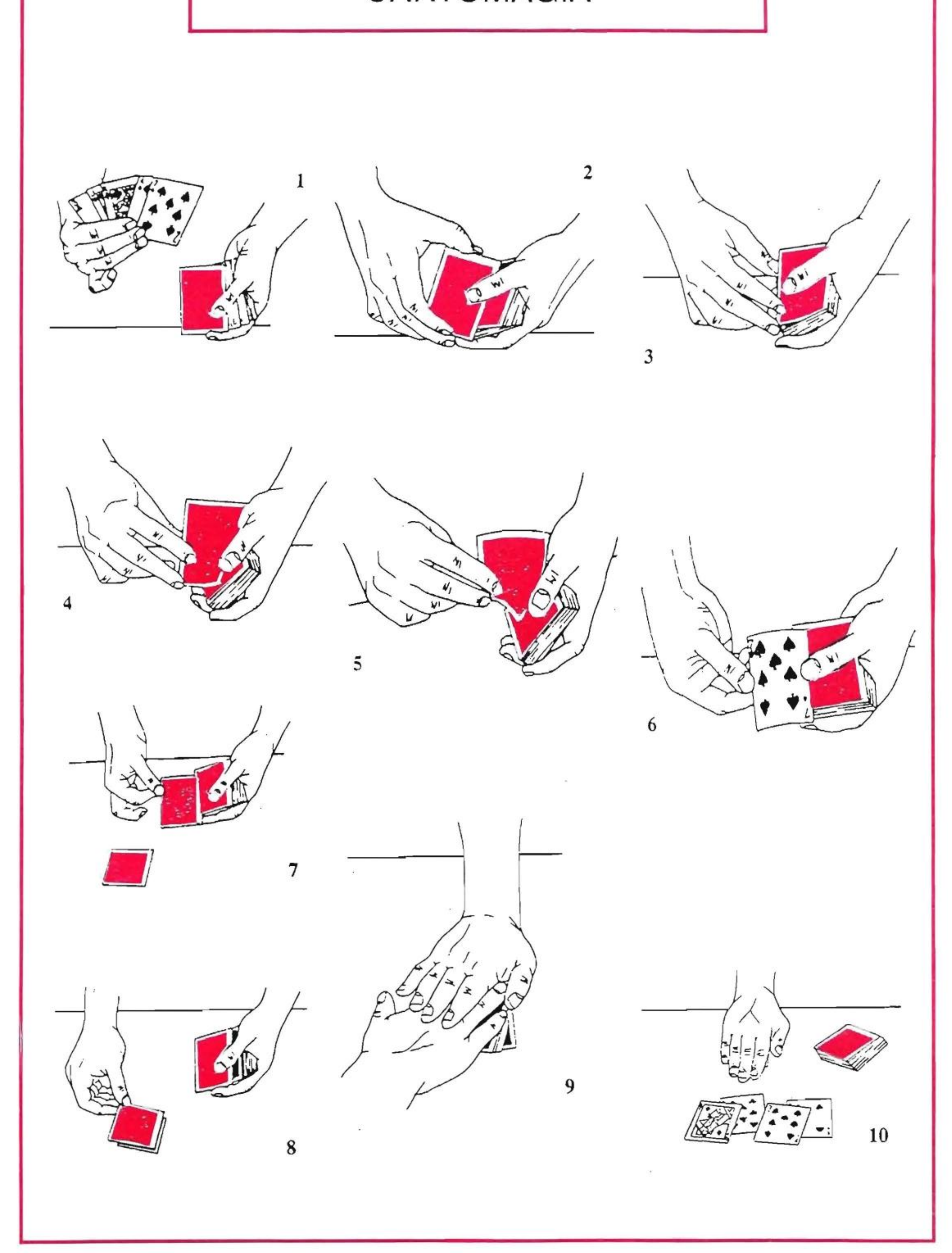
PRESENTAZIONE

"Vi dò la chance di vincere un superbo premio. E' un gioco molto semplice, si chiama "Battete: avete vinto!"". Hmm... di solito ciò rende di buon umore... L'idea di questo gioco è di battere una carta del mazzo prima che io lo faccia. Se vincete, farò ciò che desiderate, prostrarmi ai vostri piedi... insomma: ciò che volete. Ma se vinco io, prendo le vostre scarpe (PAUL prova, sempre, a scegliere una ragazza che non porta delle scarpe, ciò che le permetta di dire: "Oh! non avete delle scarpe allora prenderò qualche cosa d'altro!".
Ora, si gioca, non dovete che pensare a una di queste carte e ricordarvene.
Pensate semplicemente a questa carta. Siete la sola persona a conoscerla e la sola persona al mondo a sapere qual'è. E' un enorme responsabilità, potete assumerla?
Che bella ragazza!... Che pubblico!... ma che racconto?
Sto per mostrarvi queste carte una per una e sto per lasciarle cadere sul tavolo.
Quando vedrete cadere sul tavolo la carta alla quale avete pensato, battetela con la vostra mano più veloce che potete.
Aspettate che sia caduta sul tavolo e battetela.
Durante questo tempo, vi osserverò e al momento che la vostra mano comincerà a fremere, io lo vedrò e in questo momento farò scivolare fortuitamente la mia mano sulla vostra al fine di poter battere la carta prima che la vostra mano abbia avuto la più piccola chance di coprirla... a meno che, siate più rapida di me.
Tenete la mano pronta a scattare, è il momento di giocare. Battete la vostra carta. Andiamo... 8 di picche. No? La tensione sale. Il 4 di cuori... humm... ricordatevi che avete diritto a un solo colpo. Fante di quadri... Ouah... nervi d'acciaio. Dieci di cuori... colpita! (nel nostro caso il 10 di cuori è la carta pensata).
Dal momento che la carta è posata sul tavolo, la spettatrice "schiaccia" la sua mano su questa. Subito, schiacciate la vostra sulla sua e non la muovete più. Fate una pausa, per lasciare "trasparire" tutto il dramma del vostro fallimento...
Per un occhio non allenato, sembrerà che io (dite il vostro nome) un professionista di questo gioco sia stato battuto da una donna.
Qual'era il nome della carta che avete battuto - il dieci di cuori? - volete capovolgerla? ma questo è un asso, questo è un asso, non il dieci di cuori. Qui ... sono riuscito a battere una carta... Voi non avete guadagnato il premio.

METODO

Cominciate mostrando a ventaglio le 5 carte superiori del mazzo e domandate alla vostra spettatrice di memorizzare una tra esse. Durante quest'esecuzione fate un piccolo break sotto le 2 carte superiori del mazzo con il pollice sinistro (fig.1).
Insistendo sulla necessità di ricordarsi della carta, richiudete il ventaglio delle 5 carte tenendo il break sotto le 7 carte superiori. Subito prendete queste 7 carte, dita davanti e pollice dietro. levate la carta superiore di questo mazzetto sul mazzo con l'aiuto del pollice sinistro e invertite così l'ordine della carta (fig. 2).
Spiegando il procedimento al pubblico, capovolgete e mostra-

CARTOMAGIA



te la carta superiore. Posatela sul tavolo dopo averla capovolta faccia in basso. Non c'è alcuna chance perchè questa carta sia quella scelta, poichè si tratta di una delle due carte supplementari.
Posando la prima carta sul tavolo preparatevi per la prima levata doppia spostando le 2 carte superiori del mazzo con il pollice sinistro e prendendo un "break" su queste due carte. Ora, mostrerete attraverso questa levata doppia la prima carta tra le 5 possibili.
Paul utilizza una levata doppia in modo ingannevole per mostrare la carta nel miglior modo possibile. Le figg. da 3 a 6 vi mostrano i dettagli di questa tecnica.
Il mignolo sinistro tiene un lieve break sotto due carte superiori, pronto per la levata doppia. l'anulare destro agisce come guida nell'angolo superiore destro, mentre il pollice va nel break (fig. 3).
L'anulare destro fa girare la carta verso la parte posteriore, mentre l'angolo inferiore sinistro entra in contatto con la base del palmo sinistro. Il pollice destro, che è sotto comincia a capovolgere la carta (fig. 4). Nel mentre che la doppia carta è capovolta, faccia in alto, la base del pollice sinistro serve da guida per mantenere le 2 carte ben allineate (fig. 5).
Da quando esse sono faccia in alto il pollice e l'indice sinistri aiutano alla fine, a conservare l'allineamento. In questa maniera, potete mostrare la carta senza rischio (fig. 6).
Capovolgete la doppia carta faccia in basso e mettete la carta superiore sul tavolo molto chiaramente come mostra la fig. 7 (altrimenti potrebbero accusarvi di barare).
Da quando la carta è posata sul tavolo, utilizzate questa copertura per preparare la doppia levata seguente, spingendo le 2 carte superiori del mazzo e prendendo un break.
La fig. 8 vi mostra questa preparazione mentre posate la carta sul tavolo.
Continuate le stesse operazioni in questa maniera finchè la spettatrice posa la sua mano sulla carta. La tensione naturalmente va salendo (altrimenti districatevi per farla salire).
Da quando ella ha posato la sua mano sulla sua carta, posate la vostra sulla sua (fig. 9). In questa maniera controllate la situazione che apparentemente sembra contro di voi a questo stadio. Assumete un "aspetto di circostanza", ciò che farà sorridere il vostro pubblico.
Al momento opportuno nella presentazione, domandate alla vostra assistente, di mostrarvi la sua carta e, SOLAMENTE IN QUESTO MOMENTO, ritirate la vostra mano da sotto la sua. Mentre ella capovolge la carta supposta essere la sua, avete tutto il tempo e la misdirection necessaria per impalmare la carta superiore del mazzo.
In quest'istante del gioco potreste aver voglia di mettere questa carta in un posto particolare, non fatelo.
Poichè essa non è segnata, non c'è alcun interesse di farla uscire per esempio da un portafoglio (o dalla vostra tasca come nella descrizio ne originale) e poi ciò non si adatta con il concetto della "routine" (che impedisce a qualcuno di pensare che avete 5 portafogli con una carta differente in ciascuno ....).
Paul ha provato più finali per decidere di fare niente di particolare. Egli posa semplicemente la sua mano destra piatta sul tavolo mentre capovolge le altre carte che sono sul tavolo per mezzo della mano sinistra (fig. 10).
Attira l'attenzione di nuovo sulla mano destra e mostra la carta (il dieci di cuori) per finire in bellezza.

NOTE

Paragonate i vostri riflessi a quelli di un re del "grilletto", spiegate che siete capaci di percepire le vibrazioni del pensiero della vostra spettatrice...
E' il genere di "effetto" di cui gli spettatori parleranno più tardi e di cui si ricorderanno.
Allora a voi giocarlo!

a cura di F. RICCARDI

L'UOMO, IL MAGO, L'IMMAGINE

T. BINARELLI

Ognuno di noi, nella sua vita privata, rapporti con gli altri, personali, professionali, intimi etc... assume atteggiamenti e comportamenti tesi a valorizzare noi stessi o ad offrire la parte migliore di noi per conquistare gli altri, per piacere, per essere simpatici, in definitiva per affermarci e vincere la partita che stiamo giocando.

Per cui se stiamo per affrontare un esame, e questi non finiscono mai, se andiamo ad un importante incontro d' affari, o a visitare un cliente, non curiamo soltanto la nostra specifica preparazione tecnica, cosa diremo....come presenteremo il prodotto etc..., ma curiamo anche il nostro aspetto estetico per far si che al primo impatto la nostra immagine, il nostro look abbia un suo effetto di comunicazione.

Il look, ovverossia l'immagine, cambia a seconda dei tempi, dei modi e delle situazioni ed addirittura delle persone con cui il rapporto deve svolgersi e dei luoghi dove si evolve.

Ad esempio e per metterla subito sul piano della conquista, della fascinazione che è lo stesso nel rapporto di coppia, comunque formata, etero e/o omosessuale, che esiste tra Artista ed il suo pubblico, confronta VITTORIO GASSMAN in "Un grande avvenire dietro le spalle". non assumeremo la stessa immagine a seconda della nostra età, ma soprattutto in base a quella della ipotetica controparte.
In altri tempi il quarantenne assumerà atteggiamenti da ventenne, anche nell'abbigliamento, se uscirà con la ragazzina. e viceversa, il ragazzino indosserà giacca e cravatta per conquistare la madre della sua compagna di scuola.

Vero è poi, nel rapporto interpersonale, che quello che conta. anche se aiuta molto, non è l'abito, ma i reali contenuti della persona che abbiamo l'opportunità di far valere anche nel colloquiale rapporti interpersonale; per cui il venditore che avrà sbagliato abito ed atteggiamenti, rispetto al suo cliente, verrà giudicato stravagante ma capace; se avrà avuto un tempo lungo per affermare le sue doti dialettriche e di convincimento.

Nel settore dello spettacolo tutto questo cambia, l'immagine non è un accessorio, ma è determinante, i tempi, relativamente brevi, un rapporto interpersonale mediato dal palcoscenico a dalla televisione, per cui deve essere assolutamente corrispondente al messaggio artistico che vogliamo mandare al nostro pubblico.

Per entrare nel problema pensiamo ai cantanti ed alla immagine che danno, con il supporto dell'abbigliamento, del comportamento, del taglio dei capelli etc...a ciò che cantano ed a quello che il pubblico presume sia la loro filosofia di vita, ergo personalità carattere etc., tanto per scendere nel pratico VASCO ROSSI canta "...voglio una vita spericolata..." con voce roca, vagamente impastata (..dall'alcool, o da una scelta..) senza cravatta abbigliamento casual, capelli, radi e legati a codino, immagine del poeta maledetto dei tempi moderni.
CLAUDIO BAGLIONI, senza occhiaie, con il capello tagliato corto, con la camicia bianca ed i jeans, con l'aria del nipote che ogni nonna vorrebbe avere, canta "...questo *piccolo grande amore...*"

Naturalmente tutto questo non è solo legato alla creatività ed alla scelta filosofica del personaggio, ma sopratutto alle scelte che hanno fatto per lui i creativi che gli sono dietro, in altri termini un Artista è un prodotto che viene confezionato su precisi dettami delle ricerche di mercato, che valutano le esigenze del pubblico, e quindi propongono un prodotto musicale e d'immagine adatto ai tempi ed alle varie fasce di pubblico.

Per seguitare in questi esempi e confermare la validità di questa tesi. basti pensare che nell'era della più dura disco-music, dove la musica melodica sembrava ormai sorpassata, dove il permissivismo facilitava il rapporto tra i sessi, JULIO IGLESIAS. con un look di assoluta rispettabilità, cantando canzoni melodiche tradizionali, conquistava milioni di fans; *"...sono un pirata. non sono un signore,....ma non vado ad un appuntamento senza un fiore..."* coniugava il perverso con il romantico.

Alla base quindi di questi risultati d'immagine e di mercato vi sono quindi i pensatori occulti, registi, talvolta dichiarati e talvolta no del mondo dello spettacolo e dei suoi protagonisti, potrebbe quindi sembrare che l'Artista non esista, che sia solo una creta da manipolare, non è possibile, nemmeno per il migliore *"FELLINI del look"* creare un personaggio difforme dalla sua personalità e dal suo aspetto fisico, entrambi codeterminanti nelle scelte definitive.

E i maghi...che c'entrano, domanda apparentemente ragionevole del lettore, i maghi sono gli unici che, autodefinitisi, per motivi che si ignorano, *"signori della scena" si* sono dati delle immagini assolutamente, nella maggior parte dei casi,

inadatte e più simili alle divise che ad un mezzo di comunicazione per cui le categorie sono:

*) **MAGO IN FRAC o SMOKING** che salvo una fortissima personalità coadiuvata da un particolarmente gradevole aspetto fisico: FRED KAPS, CHANNIG POLLOCK, MOROSO, SILVAN, vengono notoriamente identificati per MANDRAKE di provincia e quindi quando appaiono il pubblico pensa ecco il mago e non ricorda nulla, perché non riceve altro messaggio, dal personaggio in quanto tale.

*) **MAGO IN COSTUME,** orientaleggiante,cinese, indiano da Sandokan con cattiva digestione, da smoking e frac colorati ed abbelliti da lustrini e simili, con reminiscenze circensi che vanno dal clown al domatore di leoni.

*) **MAGO NEW WAVE**, simil VITO LUPO a ROCCO SILANO a JEFF MAC BRIDE che sulla scia di un atteggiamento d'abbigliamento alla "NOVE SETTIMANE E MEZZO" arriva poi al XX SECOLO CON I PALLONCINI, elettronico per carità, tra fumi, musica kabuki ed abbigliamento da karatè.

*) **MAGO CONFIDENZIALE** giacca e cravatta ed atteggiamento dimesso da geometra impiegato in banca, o da licenza liceale senza laurea, fa giochi divertenti per salotto di buona famiglia, tra un bicchierino di rosolio ed uno di strega.

E quindi necessario farsi un immagine che attragga il pubblico, che questi possa memorizzare, ricordare, amare ed apprezzare, scontato il fatto che l'economia del mercato dello spettacolo di prestigiazione in Italia, non consente di utilizzare i professionisti del settore ecco come procedere da soli.

Prima cosa procuratevi una serie di vostre fotografie, realizzate da un fotografo professionista, sia del solo viso che a corpo intero ed uno specchio, guardatevi e cercate di capire a quali dei personaggi fondamentali dell'immaginario collettivo, più o meno appartenete:

* **L'uomo avventura,** fisico alto, asciutto, sportivo, volto interessante e/o bello, capelli folti, senza stempiature e chieriche.(esempi cinematografici ALAIN DELON, ROBERT REDFORD, KEVIN COSTNER etc...)

* **L'uomo simpatico, altezza** media, sorriso aperto, talvolta grassottello, capelli a caso, porta gli occhiali con disinvoltura, sorridente, spiritoso.(JACK LEMMON, WALTHER MATTHAU etc.)

* **L'intellettuale,** fisico gracile, anche basso, stempiato, viso sofferto ed affilato (AL PACINO)

Stabilito a quale categoria siete fisicamente più vicini, non barate con voi stessi, avvicinate maggiormente il vostro aspetto fisico, curandolo: ginnastica, abbronzatura, taglio dei capelli etc.. al modello ideale.

A questo punto scegliete anche l'abbigliamento corrispondente ispirandovi proprio al tipo fisico cui appartenete ed alla attuale produzione cinematografica e televisiva. Tenendo presente la vostra età e conseguentemente il tipo di abbigliamento e di atteggiamento che più vi si addicono.

A questo punto scegliete il repertorio magico che è più congeniale al personaggio che avete deciso di interpretare e vivere e più esattamente:

L'uomo avventura: manipolazione, grandi illusioni, esperto di gioco d'azzardo.

Il simpatico: sia sulla scena che in close-up, l'intrattenimento, dove la prestigiazione non è più un fine ma un mezzo per divertire.

L'intellettuale: Mentalismo, cartomagia raffinata, close-up ad altissimo livello tecnico.

Naturalmente tutto quanto descritto è molto schematico e generalizzato, ma è la griglia di base su cui dovete lavorare, tenendo presente che più la scelta del personaggio è vicina alla vostra effettiva realtà, più la interpretazione sarà facile e naturale e quindi di successo.

Anche perché non vi è niente di peggio e meno costruttivo di vedere delle persone che tentano di entrare in personaggi che non sono i loro. Pensate a quello con la vis-seria che tenta disperatamente di apparire comico o spiritoso, o quello dalla faccia tonda e ridanciana che tenta di fare il serio.

IL NUOVO CONCORSO

Intende valorizzare i NUOVI AUTORI ITALIANI della prestigiazione, inviate i vostri articoli a:

Comm. FERNANDO RICCARDI - Via Pedica, 38 - 00045 Genzano di Roma

UN MAZZO DI CARTE TAGLIATO E RESTAURATO

P. HARRIS

PREMESSA

Basato sul classico "Micro-Macro" di BRO. JOHN HAMMAN questo effetto è un altro esempio della magia molto visuale di PAUL HARRIS. Se avete amato la versione iniziale, apprezzerete questa nuova idea di cui la preparazione è assai semplice.

EFFETTO

Un mazzo di carte tagliate in due si ricompone con un movimento della mano.

PREPARAZIONE

Tagliate in due un astuccio di carte vuoto (Fig. 1). Incollate la linguetta dell'astuccio, in modo che resti permanentemente ferma. Prendete 4 jokers e dividete due di essi in due metà uguali. Fate lo stesso con una qualunque carta. Avete dunque 4 metà di jokers, due metà di una carta qualunque e due jokers interi.
Incollate una metà della carta qualunque, faccia in alto, all'estremità del dorso di ciascuno dei due jokers. Poi incollate le due altre metà di jokers, facendole leggermente sovrapporre, su ciascuno dei jokers interi (Fig. 2). Quando i 2 jokers, così preparati, verranno mostrati faccia in alto, non si dovranno vedere sul dorso i pezzetti incollati.
Mettete tutto il mazzo, faccia in alto, nella metà inferiore dell'astuccio. Mettete un joker preparato sulla parte superiore del mazzo nell'astuccio. Fate attenzione che è la parte "joker" che sporge fuori dell'astuccio e che è visibile (Fig. 3).
Mettete l'altro joker truccato (lato truccato in alto) al centro del mazzo, facendo attenzione a mettere la parte più' spessa, cioè la parte joker, all'interno dell'astuccio: la parte carta qualunque è dunque verso l'esterno (Fig. 4).
Mettete l'altra metà dell'astuccio sul joker centrale che sorpassa così tutte le carte che sono sotto (Fig. 5). Mettete il tutto così combinato nella vostra tasca pronti per presentare l'effetto.

PRESENTAZIONE

- FASE 1 -

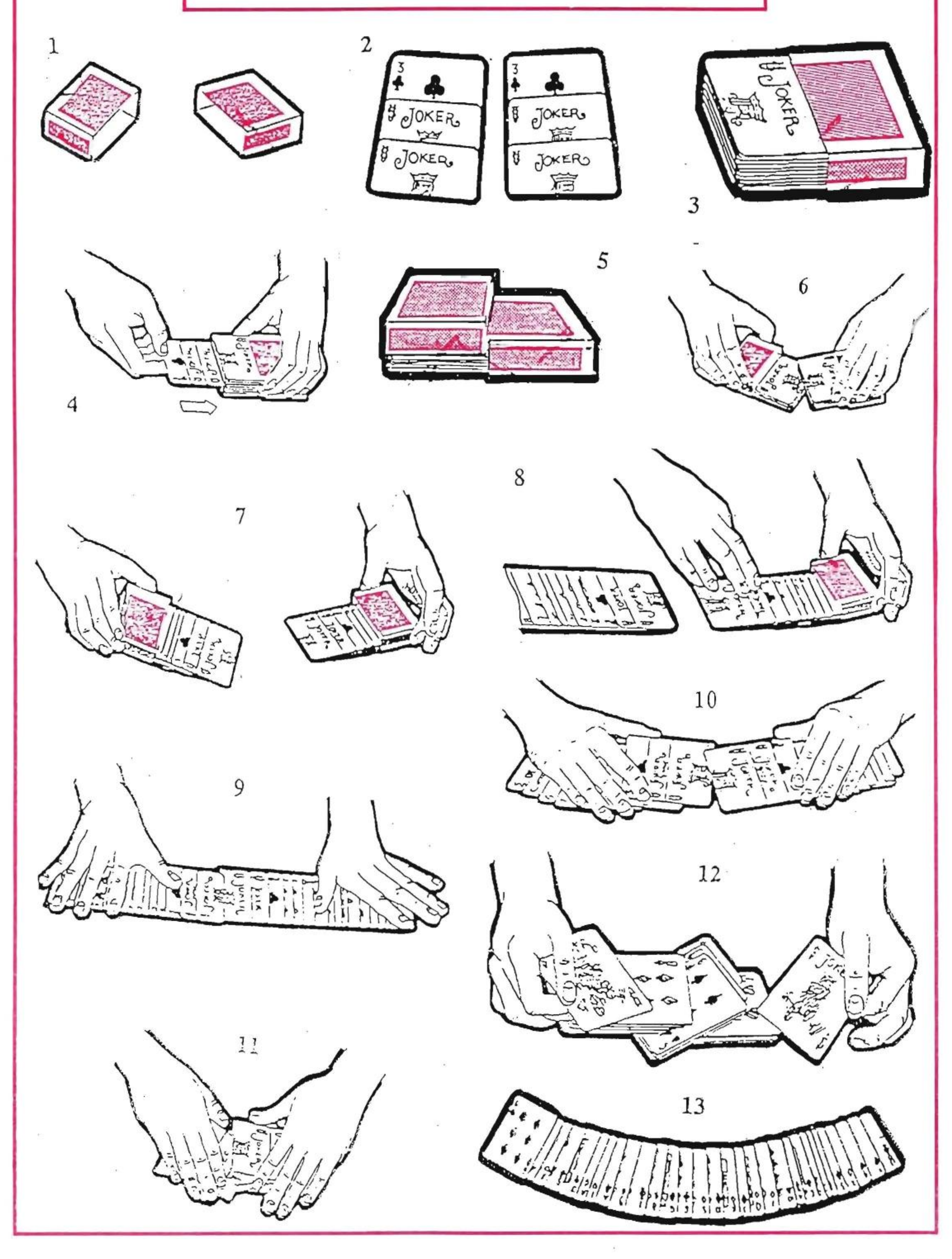
Uscite, il mazzo dall'astuccio con la mano destra, tenendolo per il sopra di ciascun lato. Mostrate il mazzo e le carte tagliate in due. Separate le due parti dell'astuccio prendendo la parte che ha "la linguetta" nella mano sinistra (Fig. 6).
I jokers tagliati saranno visibili sulla faccia di ciascuna metà. Coordinate i gesti delle due mani, allontanandole insieme l'una dall'altra, all'altezza delle vostre spalle. Poi, posate i mezzi - astucci sul tavolo facendo scivolare le carte sul tavolo (Fig. 7) e formandone due nastri, con l'aiuto del vostro indice (Fig. 8). Ciò richiede un po' di pratica per creare l'illusione d'avere un mazzo diviso in due, ma dopo qualche prova, sarà abbastanza facile realizzarla. Questi nastri debbono essere orientati verso il pubblico in modo che la parte meno spessa delle carte truccate sia rivolta verso di lui. Introducete un mezzo astuccio perpendicolarmente nell'altro e fatene un piccolo pacchetto che metterete in tasca.

- FASE 2 -

Avvicinate i due nastri con le due mani senza troppo serrarli (Fig. 9). Sollevate il joker di sinistra, in maniera di farlo sovrapporre sull'altro joker come mostra la Fig. 10.
Ciò vi permette d'incastrare le carte, mantenendo i jokers sopra le carte. Notate che le due mani ricoprono le due estremità del mazzo. Il joker della mano destra è leggermente sopraelevato per realizzare l'illusione del mazzo tagliato (Fig. 11). Partendo da questa posizione, utilizzate le due mani per far rovesciare i 2 jokers dall'altra parte (Fig. 12).
Questo rovesciamento riporta i "quattro pezzetti" di joker in due jokers interi, mentre il resto del mazzo tagliato si ricompone lui stesso! Ponete a ventaglio il mazzo, così ricostituito, con la mano destra mentre la mano sinistra metterà i due jokers nella tasca (Fig. 13).

a cura di F. RICCARDI

CARTOMAGIA



A NOI

R. PANNAIN

Si rivolge A NOI che cerchiamo di crescere, studiare, migliorarci, una nuova rubrica. Giochi, problemi, commenti, pensieri e fatti si susseguiranno allo scopo di riunire idealmente i prestigiatori che pensano ed i loro amici (quelli che ragionano)...

Nel ristretto mondo dei prestigiatori che pensano, una posizione di spicco è occupata da MARIO BOVE, Cardician eccellente e prestigiatore di grande cultura. Ci presenta la sua versione di un gioco destinato a diventare un classico.

IL MATRIMONIO

M. BOVE

EFFETTO

I quattro assi vengono inseriti in differenti punti del mazzo che viene mescolato. Ciascun asso viene compitato, togliendo dalla cima del mazzo una carta per ogni lettera che compone il suo nome. Queste carte vengono messe una sopra l'altra formando quattro mazzetti. L'ultima carta di ogni compitazione sarà l'asso chiamato. Dopo aver ritrovato i quattro assi, il prestigiatore organizza quattro matrimoni, assegnando la giusta consorte ad ogni asso. Infatti, girando una alla volta le prime quattro carte del mazzetto rimasto in mano, accoppia le regine ai rispettivi assi. Infine racconta che in ogni matrimonio regolare ci devono essere i testimoni. Gira la prima carta di ogni mazzetto rivelando i quattro re. "Ovviamente ad ogni matrimonio ci sono sempre gli invitati", nel dire questo il prestigiatore gira faccia in alto i quattro mazzetti e, sventagliandoli, mostra che tutte le carte di cuori sono insieme con gli sposi di cuore, così come lo sono le carte di fiori, le carte di picche e le carte di quadri. Infine prendete l'unica carta rimasta dorso in alto sul tavolo, giratela a faccia in alto mostrando il joker e concludete dicendo che questi matrimoni potevano essere celebrati solamente da Fra' Joker.

PREPARAZIONE

E' necessario che il mazzo sia preordinato in questa maniera a partire da sopra: quattro assi, 3, 5, 7, 9 e J di cuori, 3, 5, 7, 9 e J di fiori, 3, 5, 7, 9 e J di picche, 3, 5, 7, 9 e J di quadri, donna di fiori, donna di quadri, 2, 4, 6, 8, 10 e K di cuori, 2, 4, 6, 8, 10 e K di fiori, 2, 4, 6, 8, 10 e K di picche, 2, 4, 6, 8, 10 e K di quadri, donna di cuori, donna di picche e jolly.

TECNICHE OCCORRENTI

Miscuglio Faro anomalo "in" (è descritto nel fascicolo sei del "trattato di tecnica cartomagica" di LAMBERTO DESIDERI).

ESECUZIONE

Producete i quattro assi in modo da non alterare l'ordine delle carte. Poneteli sul tavolo faccia in alto. Eseguite un ventaglio a pressione in modo da avere le carte nella mano sinistra con la faccia rivolta verso di voi. Inserite gli assi nel ventaglio a destra dei rispettivi fanti, lasciando gli assi sporgenti per circa metà della loro lunghezza; Chiudete il ventaglio mostrando che i quattro assi si trovano in vari punti del mazzo. tagliate alla 26° carta (donna di quadri) ed eseguite un faro anomalo "in" (la prima e l'ultima carta del mazzetto della mano destra, diventano la seconda e la penultima del mazzo ricomposto). Squadrate le carte; Compitate il nome dell'asso di cuori, depositando una carta per volta sul tavolo, una sull'altra, faccia in basso. Mostrate la carta seguente, sarà l'asso di cuori; mettetelo a destra del mazzetto appena composto. formate un nuovo mazzetto compitando l'asso di fiori voltando la carta dopo l'ultima lettera. Compitate asso di picche, formando un altro mazzetto a destra del secondo, ma invece di voltare la carta dopo l'ultima lettera, girate la carta corrispondente alla lettera "e". Infine formate l'ultimo mazzetto compitando asso di quadri e mostrate la carta che corrisponde alla "i" di quadri. Girate una alla volta faccia in alto le prime quattro carte del mazzetto che vi è rimasto in mano a dorso in alto sul tavolo. Risulteranno essere le donne. Girate ogni mazzetto a faccia in alto mostrando che ogni coppia di sposi si trova con i giusti invitati. Infine prendete l'unica carta a dorso in alto mostrando il Joker.

NOTE

L'effetto originale è di HARRY LORAYNE e fu pubblicato nella rivista "Linking Ring", (vol. 44 N. 3) nel 1964; Con il titolo "Aces only with kings". Lo stesso effetto fu ristampato nel libro "My favorite cards trick" e un ulteriore variante di LORAYNE fu stampata a pag. 122, nel libro "Decksterity". L'adattamento in italiano di questo effetto è di LAMBERTO DESIDERI ed è descritto nel sesto fascicolo del "Trattato di Tecnica Cartomagica" a pag. 48. L'idea della presentazione del matrimonio e la mia versione di quest'effetto, derivano dalla versione di G. MALAGODI nel secondo numero della rivista "Il Mago".

L'INCONTRO DI TEHERAN

Il Congresso di Saint Vincent passerà alla storia per la contemporanea presenza di ALEXANDER, BINARELLI e SILVAN, che da anni non si vedevano insieme.

SCIMENI, l'eclettico conduttore del gala del venerdì sera, è stato il fautore dello storico evento.

Dopo anni di liti, polemica e gelosia, finalmente la sagacia e la tempestività dello SCIMENI (complici le telecamere accese) hanno fatto sì che il fortuito incontro dei tre big portati, con mossa repentina, contemporaneamente sul palcoscenico, si trasformasse nella riappacificazione da tutti tanto agognata.

Rasserenati gli animi, tra il fragoroso applauso del pubblico, abbracci e strette di mano hanno sancito la fine delle ostilità. Quanto durerà? Maior casus (est), qui umana infirmitas resistere non potest. (Gaio I. 1, 4 De obligationibus et actionibus).



FIGLI DI UN DIO MINORE

T.BINARELLI

L'articolo di critica/recensione di AURELIO PAVIATO sul gala di close-up del Congresso di SAINT VINCENT, ha suscitato, come sempre succede nel nostro ambiente quando qualcuno guarda e riferisce obiettivamente, una serie di " bisbigli e sussurri" del tipo *"...ma come si è permesso ha criticato questo e quello etc...".*
Secondo noi l'articolo di PAVIATO era giusto per i seguenti motivi:
* L'Autore, perchè primo premio F.I.S.M., proprio in questo settore è una voce autorevole per giudicare e criticare manifestazione ed esponenti di questo settore.
* Essendo per di più professionista full-time proprio in questo settore, nonché profondo e preparato studioso riesce e vedere la situazione sia con gli occhi dell'hobbysta che con quelli del professionista.
* Perché non vi è manifestazione, festival, congresso o riunione che non annoveri nella scaletta un "pomposo" GALA di CLOSE-UP, dopo il quale non si sentano le solite, giuste osservazioni del pubblico: "....non ho visto bene, sentivo male..etc..."
Tutto questo perché il close-up è attualmente un genere di grande successo ed interesse e quindi nessun organizzatore rinuncia ad inserire una serata di questo tipo, anche perchè, attualmente i facili ingredienti sono:
A) sei tavoli circondati da una ventina di sedie cadauno.
B) sei "Artisti" scelti con il seguente criterio: *quello fa la fiera magica e qualche giochetto, l'altro fa il numero da scena, vuoi che non ci faccia anche 10 minuti di....e via dicendo.*
C) una grande sala dove seminare, senza nessuna oculatezza i tavoli e le sedie di cui sopra.
D) La collocazione, la prima sera del congresso: *...quella dove è arrivato un minor numero di partecipanti....*
Per di più nessuno si preoccupa di fare nessuna scaletta, di sapere cosa fanno gli artisti, che esigenze hanno, non vi è nessuna necessità di regia, luci ed amplificazione, quindi massimo risultato, riempire una serata, con il minimo sforzo organizzativo.
A questo punto la colpa potrebbe sembrare degli organizzatori ed invece non è così, in quanto questi hanno il precipuo scopo di guardare i loro interessi, quelli cioè già esposti di ottenere il massimo risultato con il minimo impegno economico ed organizzativo.
La vera grande responsabilità è degli Artisti che nel close-up si esibiscono, vittime involontarie del complesso d'inferiorità che da anni accompagna questo genere per lo sguardo di sufficienza che manipolatori, produttori di conigli e bottiglie da scatole, segatori a metà di donne gli hanno sempre dedicato.
Tanto è vero che questo settore è stato a suo tempo definito micromagia e/o minimagia e conseguentemente ecco nascere il micro mago o minimago che uno si immagina subito un individuo alto 1 metro e venti con classica giacchetta di lustrini blu e farfalla rossa, o in versione New wave con jeans canotta e giacca casual (scelta a caso dall'armadio) e tasche sformate da: ciop ciop cup, palline di spugna, pezzetti di corda, rocchetti di filo, mazzi di carte, monete d'argento, scatolette di Okito e tutta la paccottiglia alla Eta Beta che la mente magica è riuscita ad inventare.....e rigorosamente in mano un tappetino in gomma, i più raffinati lo posseggono nero con ricami in oro, che va benissimo per poggiare il libro delle firme dei partecipanti ad un funerale di lusso e che viene regolarmente poggiato su una tovaglia gialla da osteria che ricopre il tavolo che dovrebbe essere il loro palcoscenico di lavoro.
Naturalmente da simili premesse non può che nascere il tipo di gala che tutti contestiamo, sei tavoli nella stessa sala, gli applausi all'uno che sovrastano la voce del tavolo a fianco, vuoti scenici, perché uno dei sei deve andare a ricaricare il filo strappato e risanato o il mazzo preordinato, oppure lunghe attese perché il solito logorroico non ha ancora terminato il suo numero, ripetizione degli effetti che stante la passione smodata dei close-up man per alcuni effetti: la carta nel portafoglio, i bussolotti, ogni possibile complessa versione di MATRIX etc....
Ed allora ecco il decalogo del vero professionista del close-up che voglia farsi rispettare dagli organizzatori ed offrire al suo pubblico ed a se stesso uno spettacolo degno di questo nome, tenendo presente che il congresso magico è ormai quasi l'ultima spiaggia dove possa essere eseguito il close-up formale, ovvero tavolo dell'operatore, equiparato al palcoscenico e pubblico frontale.

a) COSA DEVE FARE

1) COSTRUIRE UN PROPRIO NUMERO ORIGINALE CHE IN 10/12 MINUTI PRESENTI AL PUBBLICO LE PROPRE CAPACITA', CHE SIA INTERESSANTE E DIVERTENTE, LA CUI RIPETITIVITA' SIA IMMEDIATA, O PERCHE' NON HA BISOGNO DI RICARICHE O PERCHE' HA PREPARATO TANTI SET PIU' UNO DI QUELLO PREVISTI DALLO SPETTACOLO.
2) VESTIRSI COME UN SIGNORE CHE VADA IN SCENA, IN MODO ADERENTE AL PROPRIO PERSONAGGIO E NON COME UNO SCESO DALL'ULTIMO TRENO DAL SUD.
3) CHE TUTTO IL SUO MATERIALE SIA CONTENUTO IN APPOSITA VALIGETTA, APPOSITAMENTE ATTREZZATA, DA CUI SIA FACILE PRENDERLO E RIPORLO, EVITATE QUINDI LE 24 IN FINTA PELLE DI

DALLA REDAZIONE

ZIO GUSTAVO DOVE, PRESE PER IL MANICO LE PALLINE SI MESCOLANO CON LE MONETE E QUESTE CON LE CARTE.

b) COSA DEVE PRETENDERE

1) CHE NEL GALA' COMPOSITO OGNI OPERATORE OPERI IN UNA DIVERSA SALA CON UNA DISPOSIZIONE DI TAVOLO E SEDE DELLA PLATEA CAPACE DI GARANTIRE AD OGNI SPETTATORE LA OTTIMALE VISIBILITA' E PARTECIPAZIONE, gli esempi sono la F.I.S.M. dell'AIA ed il TANNEN JUBILEE.

2) CONOSCERE IL REPERTORIO DEGLI ALTRI PARTECIPANTI ONDE EVITARE RIPETIZIONI E SOVRAPPOSIZIONI.

3) CHE GLI ARTISTI PARTECIPANTI SIANO SEMPRE UNO IN PIU', RISPETTO ALLE POSTAZIONI DI LAVORO.

4) CHE IL TAVOLO SIA RICOPERTO DI UN REGOLARE PANNO VERDE, STABILE E NON ANIMATO DI VITA PROPRIA; E CHE, SE VI SERVONO, QUESTO ABBIA A FIANCO E DIETRO LE SEDIE NECESSARIE ALLA VOSTRA ESIBIZIONE.

5) UNA RIUNIONE CON TUTTI GLI ALTRI ARTISTI ED IL REGISTA DELLO SPETTACOLO CHE VI CONSENTA, ANCHE CON L'USO DI MICROFONO E LUCI DI VENDERE AL MEGLIO LA VOSTRA CAPACITA' E DI FARE USCIRE IL PUBBLICO ALLA FINE DICENDO: "...finalmente proprio un bello spettacolo..."

Se e quando gli artisti del close-up si trasformeranno da minimaghi in maghi adulti, capaci di affermare le proprie esigenze, come i moltiplicatori di palline ed i produttori di piccioni, i gestori/organizzatori di congressi e manifestazioni li rispetteranno, guadagnandoci, costruendo uno spettacolo degno di questo nome dove ognuno e tutti potranno valorizzare se stessi.

P.S. - L'ultima nota agli uomini del close up.

Che vi piaccia o meno il close up è stato fortemente valorizzato dal F.I.S.M. dell'AIA, dove JOHNNY "ACE" PALMER ha vinto per aver costruito un numero con tutti gli ingredienti dello spettacolo, producendo in un finale di bussolotti una scarica di stelle filanti e da queste un piccione; e che molti anni prima CHANNING POLLOCK, storica serie di caroselli pubblicitari, terminava i bussolotti con la produzione di un coniglio vivo. AUGURI....!

AUSTRIA

Si è svolto ad LISANSTADT, una graziosa cittadina a circa 30 km. da Vienna dal 10 al 13 giugno il 38° CONGRESSO MAGICO NAZIONALE AUSTRIACO a cui hanno partecipato da protagonista, le nostre KARLY ANN e VAN VEOS che ci hanno inviato la seguente corrispondenza.

Molto bello e ben organizzato con concerto e banchetto nello splendido castello degli ESTERHAZY e una simpatica gita su autobus, carri con cavalli e basche attraverso un parco nazionale terminata con una cena in un'enorme fattoria con piatti tipici e musica tzigana. Per gli altri 600 congressisti ci sono stati tre gala e cinque conferenze.

Il gala di apertura giovedì mattina ha visto presentati da DIXON (BRD), TONY REI (AUSTRIA) - numero di piccioni, KARLY ANN (ITALIA) e JUPITER (UNGHERIA) magia generale.

Il gala di close-up sponsorizzato dalla PIATNIK: DEVIL (FRANCIA), ROBERTO GIOBBI (SVIZZERA), TREVOR LEWIS (GRAN BRETAGNA), MAGIC CHRISTIAN, (AUSTRIA) e ALDO COLOMBINI (ITALIA).

Nel gala di chiusura ripetuto sabato e domenica, si sono esibiti presentati da PETER LODYNSKI (AUSTRIA), MYSTINA (GRAN BRETAGNA) - magia generale buono e professionale, PAUL MOROK (OLANDA) - manipolazione, THE SPAGHETTI'S (AUSTRIA) - magia comica e MISCHA VALIGURA (RUSSIA), - magia generale e manipolazione originale con palloni da calcio. Nel secondo tempo JAIRE BONAIR (USA) numero basato sul fuoco, VAN VEOS (ITALIA9 manipolazione e chiusura devastante con THE PENDRAGONS (USA) che hanno eseguito tra l'altro l'illusione della penetrazione dei corpi e il loro famoso baule a scambio *(Non scriverlo, ma visto da dietro è un gesto atletico incredibile. Passano effettivamente da sopra ed è irripetibile)*. La domenica il gala era rivolto al pubblico con tutto esaurito in prevendita e grande entusiasmo. Come in ITALIA! ! !

Sia sabato che domenica "standing ovation" alla fine. Fa veramente piacere lavorare per gente così appassionata di magia.

Nei tre giorni, varie fasi del concorso con gran premio assegnato al comico olandese WOEDY WOET.

Non mi resta che salutarti ricordandoti che sarò dal 3 al 30 agosto a Zurigo al Bernard Theater nel grande spettacolo di WERNER, HORNUNG e FEE ELEISA.

P.S.: **(LA VENDETTA)**

Ci tengo ad evidenziare l'ottimo successo della spedizione italiana. Siamo stati veramente molto apprezzati; anche ALDO COLOMBINI con la sua conferenza.

Abbiamo ricevuto inviti per vari congressi all'estero. L'unica nota triste non vediamo quasi mai gli italiani partecipare ai congressi all'estero.

LE DONNE TRIESTINE SPOPOLANO!

GERMANIA

La casa editrice di ROLF BRAUNMULLER ha prodotto una dozzina di videocassette di ALEX DE COVA su carte, giochi di close-up e da salone. Qualità di produzione professionale e buon contenuto.

E' appena uscito il libro su JORO, un conosciuto amatore di magia tedesco con tutto il suo repertorio di close-up e scena. Buonissimo.

Nel 1992 ALFRED CZERNEWITZ ha pubblicato una biografia su PAUL POTASSI di ca. 200 pagine, benché questo grande artista avrebbe meritato un libro più professionale, è interessante per lo studioso

DALLA REDAZIONE

SVIZZERA
Maggio 1992 è uscito dalla casa editrice "Magic Communication ROBERTO GIOBBI" (esatto, sono io) il libro "Grosse Kartenschule - Eine Einfuhrung in die Kunst mit Karten zu zaubern" in 2 volumi, totale 550 pagine, 600 Illustrazioni di BARBARA GIOBBI-EBNOTHER. Ha avuto un gran successo, vendendosi più di 1.000 (mille) esemplari (2 volumi insieme, dunque 2.000 libri totale) in meno di un anno - queste sono cifre di bestseller contando che normalmente una edizione di 600 esemplari si vendono in 5 anni in lingua tedesca. Prima della fine dell'anno JEAN PIERRE HORNECKER di "Magix" pubblicherà la traduzione in francese di RICHARD VOLLMER, la "Editorial FRAKSON" una traduzione in spagnolo di RAFAEL BENATAR e STEPHEN MINCH di "Hermetic Press" la traduzione inglese di RICHARD HATCH (traduttore dei libri di HOFZINSER). Il libro è un introduzione alla tecnica e teoria della cartomagia moderna. Conoscitori lo hanno intitolato un opera d'importanza secolare sulla cartomagia. Dopo HUGARD/BRAUE ("Royal Road to Card Magic") niente di simile è stato pubblicato sulla cartomagia. (Scusate l'immodestia, però non sono io che ho detto questo, sono le recensioni).
Gennaio 1993 è apparso anche dalla casa editrice "Magic Communication ROBERTO GIOBBI" il libro "ROBERTO Extra-Light" in una edizione di 3.000 esemplari (2.600 già venduti!), 112 pagine, 100 illustrazioni di BARBARA GIOBBI-EBNOTHER. Questo volume è il secondo della serie "Light" (primo libro "ROBERTO Light" 1987) che è dedicato a giochi esclusivamente self-working.

MILANO
DAVIDE COSTI ci informa di avere acquisito l'esclusiva per la distribuzione in Italia dei prodotti della prestigiosa Casa Magica Australiana B.H.M. diretta da BEN HARRIS, gli interessati possono rivolgersi direttamente a:
DAVIDE COSTI - V.le Coni Zugna 5 20144 MILANO tel.02/48019871 fax.02/48014922.

BARI
Diciotto aprile millenovecentonovantatre, ore venti circa. Il teatro di Bari, S.Spirito è gremito di persone. Per ben quattro anni, questo piccolo paese ha vissuto una notte magica, al di fuori della realtà quotidiana che tanto pesa, specie in un piccolo paese come questo.
Per le precedenti edizioni, lo spettacolo ha avuto come filo conduttore la gara fra i prestigiatori pugliesi, condito da canti e balletti, ma per questo anno si è voluto fare qualcosa di diverso, di più magico, al fine di dare un nuovo aspetto ad uno spettacolo di magia, tirandolo fuori dai soliti schemi come siamo abituati a vedere e soprattutto per rinnovare lo spettacolo stesso che, con quest'ultima edizione ha chiuso i battenti (per ora, n.d.a.). Sono le ore venti e trenta circa si spengono le luci in sala, si accendono i riflettori e si ode un bellissimo pezzo musicale sul quale, la mia voce spiega agli astanti come la fantasia stia morendo. Gli uomini non sognano più, hanno dimenticato come si fa, abituati come sono agli orrori che, purtroppo, il telegiornale ci racconta. La natura sta morendo, l'inquinamento, conseguenza del progresso, sta distruggendo la terra. L'uomo, però, ha ancora bisogno dei suoi sogni, solo salvandoli potrà salvare se stesso.
Questa quarta edizione de "l'Apprendista Stregone" sottotitolata "l'ultima sfida", viene presentata come una fiaba, non c'è gara fra i prestigiatori, ma una simbolica sfida lanciata dal morente mondo dei sogni alla malvagia realtà. Si apre, terminato il preludio iniziale, il sipario, appare la bellissima scenografia ed entra in scena il Mastro Stregone, il quale presenta i cavalieri del suo regno, ai quali sono affidati "il destino e i sogni di tutti gli uomini". I cavalieri sono: DARIO, DOMINIK, ICARO e naturalmente chi vi scrive... MAXIMILLIAN.

M. BARILE

TERNI
Il noto illusionista/escapologista HALDIN, ha aperto un ristorante a PIEDILUCO, denominato LA TAVERNA DEI MAGHI (Via Salviati, 3 - tel. 0744/368131) conoscendo le magiche capacità di HALDIN ed il sapore della cucina umbro/laziale non dubitiamo che sarà un successo, ne riproduciamo il biglietto da visita.



ZAPPING

Continua l'onda lunga del successo dei numeri di prestigiazione in televisione e quindi vediamo che pressochè ogni programma di varietà, anche di questa stagione estiva, si avvale della presenza di numeri di prestigiatori sia nazionali che internazionali e quindi MARTIN, personaggio fisso del GIOCO DELL'OCA, condotto da GIGI SABANI, che non ci è sembrato molto a suo agio nel ruolo che occupa, anche per la scelta di un repertorio, probabilmente determinato da esigenze della trasmissione, che non è troppo nelle sue corde.

DALLA REDAZIONE

FRANCESCO SCIMEMI saltella invece, con la consueta verve, dagli schemi della FININVEST a quelli della RAI, sia in replica che in nuovi programmi; recentemente lo abbiamo visto su un programma di RAI UNO, girato evidentemente in Sud America, nulla da eccepire per le prestazioni di SCIMEMI, molto presente nel programma, ma la domanda è chi erano gli altri e perchè un programma, su una rete nazionale, i cui contenuti potevano andare bene per una televisione locale di MONTEVIDEO.

TONY BINARELLI su CANALE 5 ha anche cantato, speriamo che non continui !

Il CIRCO di RAI TRE, seguita a mettere in onda attrazioni da circo e prestigiatori, con il solito montaggio approssimativo, da cui risulta evidente che si tratta di filmati tratti da vari programmi internazionali, accostati senza nessun senso logico scenografico e di contenuti.

Buono invece il programma di CANALE 5: "BELLI FRESCHI", condotto da PAOLO BONOLIS, con CRISTIAN DE SICA, che è una vera sfida tra attrazioni, tra cui molti illusionisti, tra questi sottolineiamo la presenza di DAYANA, sulla scia di un successo sempre più meritato e dei fantastici ed insuperabili THE PENDRAGONS. Sempre a questo spettacolo hanno preso parte, eseguendo un numero di ombre cinesi, CARLO TRUZZI & SIMONA .

Oltre a molte figurazioni la simpatica, brava e affiatatissima coppia ha eseguito profili di grandi personaggi del mondo politico.

Moltissimi i consensi e gli applausi.

RIVISTE

C.LAM.
Periodico Informativo del Club Arte Magica di Milano.
Presidente OTTORINO BAI
Via Stromboli, 3 20144 MILANO.

Diretto da MAURIZIO MOBILIO. questo trimestrale di 36 pagine più copertina, oltre alle cronache dirette del circolo ed alle informazioni ai soci sulle varie attività sociali, pubblica notizie e recensioni su avvenimenti magici nazionali ed internazionali, articoli di costume sottolineati da un profondo ed apprezzabile spirito critico e diversi effetti di diverso livello tecnico per soddisfare le esigenze e dei neofiti e dei più preparati.

Può essere quindi di un qualche interesse anche per coloro che non gravitano sulla piazza di Milano, ma che sono interessati a conoscere quanto avviene nel nostro mondo.

NOTIZIARIO Periodico Informativo del Gruppo Regionale Emilia Romagna del C.M.I.
c/o GIANNI LORYA
Via Marzabotto, 6 40060 TREBBO (Bo)

Anche questo notiziario bimestrale(26 pagine più copertina), che esce come supplemento di MAGIA MODERNA, ha più o meno le stesse caratteristiche di contenuti e di veste grafica di quello di Milano e quindi una valenza che se è diretta segnatamente ai soci del proprio gruppo, può suscitare un qualche interesse anche in coloro che, vivendo in alte regioni, non vi appartengono .

Unica nota critica, ma né polemica, né malevola, è che entrambi danno ampio spazio ad avvenimenti internazionali (Cronaca di Montecarlo per il CLAM e Congresso di Sindelfingen per il Gruppo Regionale Emiliano) che ci sembrano più avvenimenti di competenza di edizioni nazionali ed internazionali, che certo non lesinano spazi a chi intende collaborare, e meno rilievo a quegli avvenimenti regionali e/o locali che invece non possono trovare che spazi relativi su pubblicazioni di più vasto impegno.

A nostro parere è ancora una prova di come, con l'evolversi dei tempi, i Circoli e/o Gruppi locali, cerchino, consciamente o inconsciamente di sopperire, sostistuendosi ad essi, alle vere o presunte manchevolezze delle associazioni nazionali.

APPUNTAMENTI

F.RICCARDI

Settembre 1993

18-19 Oostende
Mephisto Magic Week-End
Casino Kursal
Contattare: MEPHISTO
H.Consciencestraat, 20
B-8500 KORTRIJK - BELGIO

21-26 Soutport
Congresso IBM
Contattare: JEFFREY ATKINS
King's Garn Fritham
Court Fritham
Nr Lyndhurst Hampshire
SO 43 7HH - INGHILTERRA

Ottobre 1993

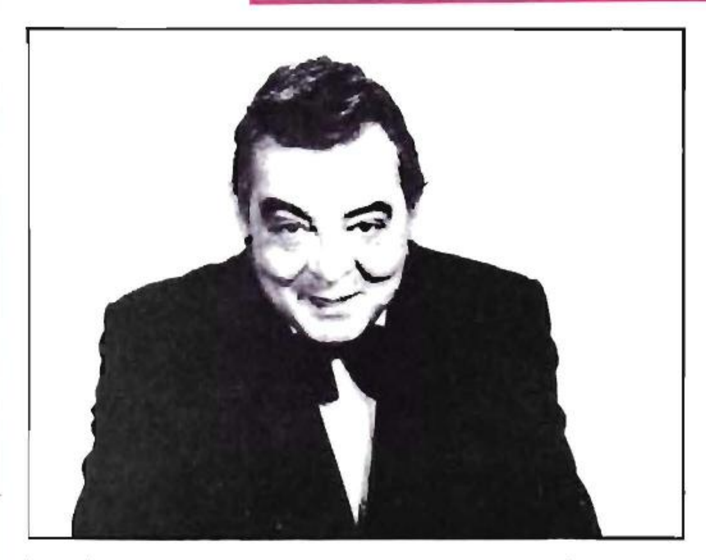
OI-03 Issy les Moulineaux
27 Congresso AFAP
Contattare: GEORGES NAUDET
19 Blv. de Bercy
750I2 PARIS - FRANCIA

15-17 Bologna
I05° Riunione del CMI
Contattare: ROMEO GARATTI
Via Cannizzaro, 7
42IOO REGGIO EMILIA - ITALIA

Nov. 1993

28-28 Pescara
La notte Magica '93
Contattare: IVO FARINACCIA
Tel.0871/554031 - ITALIA

ULTIMO APPLAUSO



La prima volta che ho incontrato FRANK GARCIA è stato nel 1977 a ROMA, in occasione della sua partecipazione al COLOSSEO D'ORO organizzato dal RING 204 dell'I.B.M., come talvolta avviene nella vita, immediatamente scattò una reciproca simpatia, forse determinata dalla comune passione per la cartomagia, forse per il reciproco sangue latino, che sfociò in una lunga amicizia, protratta e inalterata nel tempo che ci ha portato a passare giornate insieme o in occasione dei suoi viaggi in Europa o dei miei in America.
Come dimenticare le lunghe serate davanti al tavolo verde, una bottiglia di wiskey al centro del tavolo, un mazzo di carte e le sue frasi:"*...you know this...*" e via un effetto, o "*...I'm tired.*" ed un altro dito di liquore riempiva i nostri bicchieri, nel corso di una lunga serie di lezioni che ho avuto la fortuna di avere da uno dei più grandi cardician di questo secolo.
E poi a NEW YORK le passeggiate per le strade di Manhattan alla scoperta dei ristoranti più esclusivi e lontani dalla ressa dei turisti, il cuore della GRANDE MELA aperto per noi maghi italiani, da un uomo ed un amico che ne conosceva tutte le chiavi.
FRANK GARCIA amava l'Italia e gli italiani, non perdeva occasione, nelle lunghe chiacchierate nella hall dello SHERATON e poco prima del mio rientro in Italia l'anno scorso per dirmi: "...salutami ENZO MARINO E RICCARDI, ZELLI e SILVAN, LAMBERTO, CONTIGLIOZZI e tutti gli altri, di cui forse non ricordava i nomi, ma sicuramente i volti...".
Con CLERICO stavamo organizzando. per la prossima primavera un nuovo tour italiano di FRANK, per dar corpo ad un desiderio da lui espresso, e per lanciarlo avevamo preparato una lunga intervista e gli avremmo dedicato la copertina di QUI MAGIA del numero di novembre dicembre di quest'anno per promuovere il tour stesso.
Alle nove di stamane è squillato il telefono: ENZO MARINO, un altro dei suoi grandi amici italiani, avvertito la sera prima da SILVAN, mi ha dato la triste notizia, FRANK GARCIA non c'è più.
Il numero speciale su di lui uscirà lo stesso, a settembre, ultimo omaggio degli amici italiani ad un grande Artista ed ad un grande Uomo.
E da oggi NEW YORK sarà un pò più piccola



MITZI FABIANI

Nel lontano 1966, in occasione di uno dei non dimenticati Festival di Sant'Andrea organizzati dal Club Magico Italiano di ALBERTO SITTA, debuttò nel concorso la prima prestigiatrice italiana con un numero ideato da GIAMPAOLO ZELLI e da me.
Il successo fu unanime e venne bissato nel congresso mondiale della F.I.S.M., di Baden Baden del 1967.
MITZI FABIANI era in realtà il nome d'arte di ORESTINA TAGLIACARNE, una dilettante pura che, pur avendone le potenziali possibilità e capacità, ha sempre considerato la prestigiazione come una parentesi spensierata ed hobbistica con cui alternare le altre sue attività esistenziali e professionali.
Di ORESTINA ricordo il sorriso, la simpatia, la disponibilità e la passione a fare e a studiare che si tramutava in una grande emozione che da lei Artista sul palco, scendeva al pubblico in platea facendone scaturire, naturale, l'applauso.
Da qualche anno aveva chiuso nell'armadio dei ricordi gli attrezzi e le foto dei suoi successi, ma pur lasciando l'attività artistica in prima persona aveva seguitato ad alimentare la sua passione partecipando attivamente e fattivamente a tutte le iniziative del RING 204 dell'INTERNATIONAL BROTHERHOOD OF MAGICIANS di cui faceva parte da oltre 20 anni.
La improvvisa dolorosa scomparsa di ORESTINA TAGLIACARNE alias MITZI FABIANI chiude ancora una volta il sipario del palcoscenico della vita.
Ma ancora una volta noi vogliamo e possiamo riaprirlo mantenendo vivo nei nostri cuori e nella nostra mente il ricordo di un'amica, di un'artista, cui dedichiamo ancora un ultimo grande applauso.

TONY BINARELLI



di
Lamberto Desideri

Forse la colpa è stata nostra quando, circa quindici anni fa, iniziammo su Inoltre la rubrica Geenna e ci imponemmo, per quanto possibile, di non portare a conoscenza dei lettori gli autori dei "fatti" descritti.

Questo non nuoceva alla loro comprensione poiché lo scopo non era quello di mettere in berlina delle persone, ma le loro azioni.

Anche in questa nuova serie abbiamo mantenuto le stesse caratteristiche tranne quando era indispensabile citare dei nomi o quant'altro necessario a far capire il perché delle nostre note.

In questi ultimi tempi, però, il nostro "cattivo esempio" ha fatto scuola nella maniera peggiore.

Non è giustificabile, infatti, scrivere articoli, pubblicare lettere aperte o fare della critica senza dare al lettore tutte le informazioni necessarie su ciò che, nel passato, ha provocato le reazioni del presente. Non è giustificabile e non è corretto.



Il Club Magico Italiano ha preso posizione, con un articolo che porta l'autorevole firma del Presidente onorario Silvan, nei confronti dei "venditori pirati". Una posizione, a nostro avviso, sfumata e limitata alle grandi illusioni ma, se non altro, i soci del C.M.I. ora sanno che comprare le copie dei "giochini", come Silvan li ha sempre chiamati, non è corretto, né lo è costruirseli da soli.

Una via è quella di acquistare l'originale da un rappresentante, italiano o straniero dell'inventore o del costruttore che ne possiede i diritti legali, l'altra, come dice Silvan, è di apportare agli attrezzi delle modifiche sostanziali.

L'articolo cui ci riferiamo conclude un po' amaramente: "Detto ciò, esiste una tenue speranza che qualcosa cambierà?". Riteniamo che, un poco alla volta, questo sarebbe possibile se i Club facessero la loro parte.

Vedremo se, nella prossima riunione della scuola della Magia di Bologna o nell'Expomagia 93 di Torino, saranno esposte, come sempre, le copie delle nuove grandi illusioni presentate da Copperfield, Doug Henning o Sigfrid e Roy?

Evitare questo è il compito dei Club!



Abbiamo letto con gusto l'interessante articolo di Silvan su Bartolomeo Bosco, pubblicato da Magia Moderna, e ci auguriamo che sia solo l'inizio di una serie dedicata ai personaggi che hanno fatto o, perché no, stanno facendo la Storia dell'Arte Magica.

La sua conoscenza personale con molti dei maghi contemporanei potrebbe arricchire ciò che è o diventerà Storia con particolari ed aneddoti che farebbero diventare la rubrica, se non la più letta della rivista, senz'altro la più importante culturalmente.



L'incontro a Saint Vincent dei maghi più noti della magia italiana ha fatto rapidamente il giro d'Italia ed ha avuto un' eco incredibile sulla nostra stampa specializzata.

Leggendo tutte queste cronache ci è venuta un'idea: perché non fare un gala magico con Fabian e Scimemi che presentano (in ordine alfabetico) Alexander, Binarelli, Brachetti e Silvan?

Sarebbe senz'altro uno spettacolo indimenticabile. Chissà se qualche Club farà sua la nostra idea...!

PUBBLICITA'

"EXPOMAGIA '93"

Torino esposizioni

Corso Massimo D'Azeglio 15 - 10126 Torino

19 Dicembre 1993 - Dalle ore 9.00 alle ore 19.00

§§§§§§§§§§§§§§§§§§§

LA PIU' GRANDE FIERA MAGICA ITALIANA

30 CASE MAGICHE 30

IL PIU' LUNGO DEALER'S SHOW D'EUROPA

10 ORE DI DIMOSTRAZIONI 10

"EXPOMAGIA '93" OFFRE DI PIU' E COSTA DI MENO

INGRESSO + APERITIVO + PRANZO

TUTTO PER Lit 25.000

§§§§§§§§§§§§§§§§§

Per le iscrizioni rivolgersi agli

AMICI DELLA MAGIA DI TORINO

Via Savonarola 6 - 10128 Torino

Telefono 011/597.087 - Fax 011/308.1810